N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

188
SPÉCIAL
NOËL
2006



AGE OF CONAN

« ÉCRASER SES ENNEMIS, LES VOIR MOURIR DEVANT SOI »
REPORTAGE BUCOLIQUE AU ROYAUME DES BARBARES

BÊTAS & TESTS
Neverwinter Nights 2
Splinter Cell Double Agent
Guild Wars Nightfall
Runaway 2
Trackmania
Warhammer Mark of Chaos
Silverfall
Need for Speed Carbon

NOËL MASSIVEMENT MULTIJOUEUR
LE GUIDE POUR NE PAS SE PLANTER D'UNIVERS

DOSSIER
Les fenêtres de Vista grandes ouvertes
nVIDIA 8800 : test d'armement massif

REPORTAGE
Armed Assault : l'équipe d'Operation Flashpoint vous renvoie au front

joystick 188 SPECIAL NOEL 2006 • 6,50 €

AGE OF CONAN • NEVERWINTER NIGHTS 2 • SPLINTER CELL DOUBLE AGENT • GUIDE MULTIJOUEUR

Numéro 188 • Spécial Noël 2006 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 8 € • REU 9,35 € • Polynésie avion 1800 CFP • Calédonie avion 1800 XPF • BEL 8 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 8 € • MAR 82 DH • PORT cont 8 €

LE RPG DE L'ANNÉE NE VOUS A PAS ENCORE LIVRÉ TOUS SES SECRETS

LES DIEUX ONT ABANDONNÉ TAMRIEL

Un roi déchu a été libéré de l'enfer d'Oblivion et réclame vengeance contre les dieux qui le bannirent. Seul un héros au cœur pur pourra vaincre le mal qui s'étend aujourd'hui sur le pays. Vous devez répondre à l'appel, retrouver les reliques perdues du croisé légendaire, et redonner leur gloire aux Chevaliers des Neuf.

- **Intégrez une nouvelle guilde**
  Il y a bien longtemps que Les Chevaliers des Neuf se sont dispersés. Redonnez-leur leur gloire passée au cours d'une quête épique au cœur de Cyrodill.

- **Combattez de nouveaux ennemis**
  Affrontez Umaril, l'ancien Roi-Sorcier Ayléïde, ainsi que ses serviteurs : les cruels Aurorans.

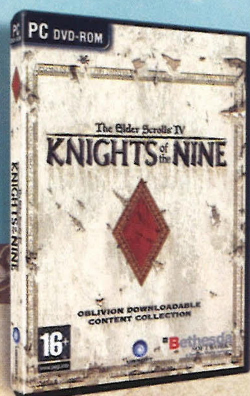
- **Découvrez des artefacts uniques**
  Une panoplie complète d'armures et d'armes, incluant de nouveaux pouvoirs, vous attend... si vous en êtes digne.

Nouveau contenu exclusif pour Oblivion™

- Elu meilleur RPG à l'E3 2005
- "La référence des jeux de rôle sur PC "
  19/20 - Jeux Vidéo Magazine
- "Tout simplement incontournable !"
  95% - PC Jeux
- "Impossible de ne pas le conseiller"
  8/10 - Joystick









*Compilation de contenus téléchargeables d'Oblivion™

Downloadable Content Collection for Oblivion*





















The Elder Scrolls® IV: Knights of the Nine™ (Oblivion™ Downloadable Content Collection) © 2006 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Published and distributed by Ubisoft Entertainment with Bethesda Softworks LLC. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. The Elder Scrolls, Knights of the Nine, Oblivion, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Uses Bink Video. © 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2002 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Gamebryo software © 1999-2005 Emergent Game Technologies. All rights reserved. Havok.com™ Middle-ware Physics System © 1999-2005 Telekinesys Research Ltd. All rights reserved. See www.havok.com for details. FaceGen from Singular Inversions, Inc. © 1998-2005. All rights reserved. © 1998-2005 OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All rights reserved.

ommaire

188
DÉCEMBRE 2006

36



REPORTAGE

Ce sont les fans d'Operation Flashpoint qui vont être aux anges : cinq pages de reportage en profondeur sur son digne successeur, signé des petits gars de Bohemia Interactive. Et c'est le Dr Loser qui joue les Pères Noël.

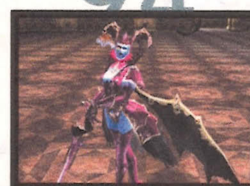
46



TESTS

Pour compenser la quasi-absence de previews ce mois-ci, on vous a blindé la rubrique Tests. Du lourd et de la qualité, avec NeverWinter Nights 2, Splinter Cell : Double Agent ou encore Les Dents de la Mer. Non, pour le dernier, je déconne.

94



RÉSEAU

Comme c'est Noël et que vous allez probablement être tout à coup pété de thunes, on a pensé à vous et à votre CB. Au menu de cette rubrique réseau, un éventail des meilleurs MMO 2006. Et des guirlandes qui clignotent.

106



MATOS

Vista arrive ! Certes, il est un chouia à la bourre, mais il ne devrait plus tarder. Du coup, C_Wiz a décortiqué l'animal sous toutes les coutures histoire de voir s'il était raisonnable de franchir le pas sans attendre, ou s'il valait mieux patienter jusqu'à ce qu'il ait fini sa crise d'adolescence. Vista, hein, pas C_Wiz.

COUVERTURE
© Funcom

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK n° 188 - Décembre 2006
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 978 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des ressources humaines : Richard Karacian
jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 67,60 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique tests : Erwan « Fumble » Lafleuriel
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique : Jean-Michel Sabatié

Ont participé à ce numéro :
Cyrille « June » Anquetil, Arnaud « ffak » Baillivet, Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bezy, Fabrice « La Fouine » Bloch (maquettiste), Anne Cocard, Olivier Delacourt, Wilfrid Desachy, Yamina Djarir, Viviane Fitas, Matthieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, Gianni « Plume » Molinaro, Sébastien « Socratès » Hatton, Guillaume « Nedd » Jamet et Marie-Claude Rodriguez.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Chef de Publicité : Nicolas Berdon (nicolas.berdon@futurenet.fr)
Responsable Trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Directeur de Publicité Hors Captif : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

OJD PRESSE PAYANTE 2005

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Jessica Walter (jessica.walter@futurenet.fr)

Future MEDIA WITH PASSION

DIFFUSION
Responsable de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Aude Leborgne
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA,
siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico Fermi, 77400 Saint-Thibault-des-Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.

Copyright Future France 2006. Tous droits de reproductions réservés. Joystick est une marque déposée. Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires 2 CD-Rom promotionnels qui ne peuvent être vendus séparément.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Joystick est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Joystick, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.

Future France fait partie de Future PLC. Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, aux USA et en Italie. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.
Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive : Stevie Spring
Group Finance Director: John Bowman -
Tel +44 1225 442244 - www.futureplc.com
Atlanta Bath London Milan New York Paris San Diego San Francisco

DVD-Rom CD-Rom

sommaire # Spécial Noël 2006

On avait bien pensé mettre la chanson Petit Papa Noël de Tino Rossi et un calendrier de l'avent en cadeau pour ce numéro Spécial Noël. Mais finalement, on s'est dit qu'un jeu complet (Project Eden) et une démo (Need For Speed Carbon) seraient quand même plus appropriés. Bah, oui, on ne voudrait pas changer vos habitudes de gamers sous prétexte que c'est Noël.

LE JEU COMPLET

PROJECT EDEN

Genre : Aventure/Action
Développeur : Core Design
Éditeur/Distributeur : Eidos
Site Internet : www.eidos.fr
Config minimum : Windows 98/XP, CPU 300 MHz, 64 Mo de Ram, carte graphique 8 Mo
Config recommandée : Windows 98/XP, CPU 500 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo









En résumé

Dans le futur, les hommes sont confrontés à un sérieux problème de surpopulation. Du coup, ils décident de construire des villes de plus en plus hautes. L'élite habite naturellement dans les étages les plus élevés des gratte-ciel, laissant la population et les criminels occuper les bas-fonds. Ces endroits malfamés sont pourtant l'objet d'attentions particulières de la part du gouvernement puisque des ingénieurs y sont envoyés régulièrement afin de s'assurer du bon état des fondations. Suite à la disparition mystérieuse d'ingénieurs, l'agence de protection urbaine UPA envoie une unité sur place pour mener l'enquête. Évidemment, vous faites partie de ce groupe de quatre hommes dont la complémentarité viendra à bout des nombreuses énigmes qui les empêchent d'évoluer sereinement. Il suffit d'un simple clic pour passer d'un membre à l'autre afin d'utiliser leurs capacités propres (spécialiste en piratage, en réparations...). Mais vos neurones ne suffiront pas à faire progresser le groupe de l'UPA. En même temps, on ne vous a pas envoyé en bas juste avec une seule trousse à outils en guise d'armement. Votre fusil d'assaut et autres grenades vous permettront de vous débarrasser de tous les fauteurs de troubles traînant dans vos pattes. Et puis, ça ne fait pas de mal de se dérouiller de temps à autre.



Need For Speed Carbon

Genre : Course
Développeur : Electronic Arts
Éditeur/Distributeur : Electronic Arts
Site Internet : www.electronicarts.fr/games/8772/
Config minimum : Windows XP/2000, CPU 1,7 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows XP/2000, CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0

En résumé

À l'instar du beaujolais nouveau, Need for Speed débarque une fois par an pour le plaisir de tous, ou presque. Notez qu'ici, vous n'aurez pas besoin de choisir entre boire ou conduire. C'est au moins l'avantage des jeux vidéo : faire comme bon nous semble. Mais comme le dit la nouvelle égérie de la série NFS, Emmanuelle Vaugier, dans la réalité il faut rouler doucement et attacher sa ceinture. Pensez aussi à manger des légumes comme Faskil pour être au top de votre forme, pas comme Faskil. Du coup, on se demande pourquoi il se gave de fruits et légumes !?! Bref, la démo de Carbon est donc dispo et au programme vous pourrez prendre le volant d'une des trois voitures proposées (Camaro SS, Gallado ou Lancer Evolution IX). Vous aurez même le droit de passer par le mode Autosculpt, histoire de modifier la carrosserie de votre bolide. Une fois votre tuning terminé, vous participerez à deux épreuves (Circuit et Drift). Si vous remportez la victoire, vous aurez droit à un petit frisson supplémentaire en débloquant un Canyon Duel. Voilà qui devrait vous occuper un bon quart d'heure.







Lancement
de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits d'auteur

La reproduction des pages graphiques présentes dans l'interface est strictement interdite. Ces éléments appartiennent exclusivement à leurs auteurs respectifs.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr **(jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :**

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

COURRIER

par Faskil

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

Le « tant » des cerises

Vu sur la réponse « Il faut rendre à Jean-Claude » : « Au temps pour moi, donc. » Sauf erreur de ma part et à moins que je ne me trompe, néanmoins, et sans vouloir trop me la péter, mais quand même les gars faut pas pousser non plus, nan parce que là franchement, vous êtes tout de même lus partout dans le monde, en France au moins, c'est « autant pour moi » la formulation correcte. Non, de rien, vraiment, c'est plaisir.

Olivier Rongeurdos

Ah, cet éternel et insoluble débat ! Au temps ? Autant ? O.T.A.N. ? Un jour, tous les habitants de la Terre se donneront la main et dans un élan de solidarité universelle se feront des bisous et décideront une bonne fois pour toutes d'adopter l'une ou l'autre variante. Parce que ça va bien maintenant, ces incessantes hésitations. Bon, officiellement, selon nos amis de l'Académie française, c'est « au temps » qui prévaut, rapport à une curieuse histoire de rythme et de marche militaire. Mais bon, ce sont ces mêmes personnes âgées qui voudraient nous imposer de traduire « e-mail » par « mèle » et « blockbuster » par « grosse machine ». Au bout d'un moment, il faut peut-être arrêter de suivre aveuglément les vieux sous prétexte qu'ils détiennent la sagesse.

Autonomie

Prise d'otages en Allemagne: huit blessés. La cause ? Les jeux bien sûr ! Ça fait longtemps qu'on sait qu'ils rendent asocial, incitent à l'alcoolisme, au vol, au meurtre, au viol... En plus, ils favorisent l'obésité et réduisent le niveau d'instruction !!! Des études ont montré scientifiquement qu'ils seraient la principale cause du chômage et du réchauffement planétaire... Plus sérieusement, je pense que les jeux et la violence, c'est un peu l'œuf et la poule : à monde violent, jeux violents... À mon avis, les seuls crimes du jeu vidéo sont Daïkatana, les Sims et Crazy Frog Racer.

Paul

Et voilà ! Ça aura pris le temps, mais j'y serai finalement arrivé : après un peu plus de trois ans de dressage, nos vénérables lecteurs gèrent désormais les questions idiotes ET les réponses drôles et incisives. Bon ben changez pas de main, les gars, moi je retourne sur SupCom.

Oups

Je vous écris car vous allez tester le dernier NFS et vous allez encore massacrer joyeusement le mot « jante » en l'écrivant « gante » comme vous le faites depuis NFS : U2 !

Jérémie

Promis, on va essayer de faire jaffe.

- Emails de la rédaction :
Gruth, C_Wiz, Yavin via :
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr
Fumble : erwan.lalleuriel@futurenet.fr

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Tous au trou !

Quand on voit le flot de daubes qui sortent par mois (vous en êtes les premiers témoins) (ndFask : surtout moi) dans l'unique but de faire du profit en prenant les joueurs pour des con... sommateurs, je trouve qu'on devrait enfermer tous ces éditeurs au goulag et les faire jouer à Daïkatana huit heures par jour. Juste une question : n'est-ce pas trop une violation des Conventions de Genève ?

Alain

Je me trompe peut-être, mais aux dernières nouvelles, il me semble que les Conventions de Genève ne s'appliquent qu'en temps de guerre. Donc, non, désolé, à moins de faire péter la troisième guerre mondiale, vous n'avez pas le droit d'enfermer des développeurs dans une pièce humide en les forçant à refaire Daïkatana dans tous les sens. Sauf en ce qui concerne les développeurs de Crazy Frog Racer. Il faut que je vérifie dans mes bouquins de Droit International, mais je pense que vous avez même le droit de les torturer avec des objets pointus et chauffés à blanc.

Elle arrive la cavalerie ?

À quand un jeu de rôle tiré du western et du Far West ? Ça, ce serait une idée géniale. Je pense qu'après Call of Juarez, on peut commencer à rêver.

Alain

Et pourquoi ne pas rejouer à The Westerner en attendant la relève ? Non, vous avez raison, continuons de rêver. D'ailleurs, Yavin me signale qu'il se pourrait bien qu'il ait quelque chose pour vous dans la rubrique indé du mois prochain. Vous avez vu avec quelle finesse je vous enjoins, l'air de rien, à acheter le prochain magazine ? J'aurais dû faire « marketeux ».

Around Ze Weurld



I love Joystick !

Nicolas (et ses potes)

Court et concis. Si vous exposez une telle quantité de prose sur vos cartes postales, pas étonnant que tout le monde vous fasse la gueule. Faites un effort, les gars. C'est déjà difficile de mater vos photos de vacances sans grogner mais si en plus, vous ne nous racontez pas d'anecdotes pour que je puisse vous vanner derrière, je vais inventer vos courriers et écrire des trucs très embarrassants pour vous filer la honte.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr
- CD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org

Pour les fêtes, abonnez-vous à Alice et recevez un cadeau !

UNE IMPRIMANTE OLIVETTI PHOTO SCANNER - COPIEUR
POUR TOUT ABONNEMENT DU 27/11/06 AU 16/01/07
POUR 1€ DE PLUS

29,95€ /mois

ADSL Wi-Fi
jusqu'à 20 Méga

TÉLÉPHONIE ILLIMITÉE
vers les fixes en France et 23 pays
abonnement téléphonique inclus

TÉLÉVISION
bouquet numérique - accès TPS

Assistance téléphonique gratuite 24h/24

0 800 76 20 63 ou alicebox.fr
(appel gratuit depuis un fixe)



Offre imprimante pour 1 € de plus reservée aux 100 000 premiers inscrits à l'offre Alice Box. L'imprimante multifonction Olivetti reste la propriété de Telecom Italia pendant les 12 premiers mois. Visuel non contractuel. Pour bénéficier de l'offre Alice Box soumise à conditions, vérifiez sur alicebox.fr ou au 0 800 76 20 63 (appel gratuit depuis un fixe en France métropolitaine) que votre ligne est éligible à l'ADSL (de 512 K à 20 Méga ATM / 16 Méga IP selon votre adresse) et/ ou à la télévision et/ou au dégroupage total. Le modem Wi-Fi est prêté gratuitement et le décodeur TV vous est confié contre un dépôt restituable de 70 €. Bouquet TV de 40 chaînes (dont TNT). **Appels illimités vers les fixes en France métropolitaine, Guadeloupe, Martinique, Réunion et les fixes de 23 pays :** Allemagne - Andorre - Autriche - Belgique - Danemark Espagne - Finlande - Grèce - Irlande - Italie - Liechtenstein - Luxembourg Monaco - Norvège - Pays-Bas - Portugal - Royaume-Uni - San Marin - Suède - Suisse - Vatican et vers les fixes et mobiles du Canada et des Etats-Unis (hors Hawai et Alaska); hors numéros spéciaux. **12 mois d'engagement,** sans frais d'entrée ou de résiliation. Offre TPS soumise à conditions. Telecom Italia - RCS Paris B 419 009 170.

132351 Âge de glace 2: Extrait 2
132352 ZidaneLeFilm: Dribble rateau
132354 Cascadeur moto hallucinant!
132357 Acrobaties de fou!
132389 GTO-Great Teacher Onizuka
132395 Enfer et Paradis
132399 La jeunesse d'Albator: Générique
132402 GetBackers

VIDÉOS

TÉLÉCHARGER: Référence au **81111** ou **0899 706 222**
+ VIDÉOS: VMOTO VTUNING VCRASHS VOFFICE VMANGAS VALBATOR... au **81111** *(vmoto au 81111)*
+500 VIDÉOS: VIDEOS au 81111

132409 Belles bagnoles tunées!
132411 Dérapages et crissements!
132413 Combat de Muay Thai!
132418 Guerre de Lodoss 2: En mission 05
132442 Tuning: voitures et jolies filles
132443 Âge de glace 2: Extrait 1
132445 Âge de glace 2: Extrait 3
132447 Motard en chute libre!
132448 4x4 monstrueux en action!
132456 Office Idiot: attaque au pet enflammé
132467 Teddy l'ours tueur: assassinat
132468 Dauphins en balade!
132471 ZidaneLeFilm: Colère...
132475 ZidaneLeFilm: Un dribble mythique...
132479 Gamelle en BMX
132484 Attaque à l'agrafeuse!

132486 Farid
132488 ABDEL
132495 Tiphany
132500 MELISSA
132504 Sandra
132507 ARTHUR
132521 MALORIE
132533 Philippe
132539 EMERIC
132544 ALESSANDRO
132549 FABIEN
132557 CHRISTINE
132562 SAMANTHA
132582 Samuel Emilie
132585 Olivia
132597 Kader
132599 Gwenaelle
132602 Chouchou
132606 RODRIGUE
132607 BASTIEN
132608 YOHAN

PRÉNOMS

TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au 81122 *(132495Tiphany au 81122)* *(132582SAMUEL EMILIE au 81122)*
+300 PERSOS: PERSOS au 81122

SONNERIES

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
RECHERCHE LIBRE: Titre au **81122** *(soupe aux choux au 81122)*
+ SONNERIES: RAP RNB POP ROCK METAL HARD VARIETE DANCE ELECTRO ZOUK REGGAE RAI WORLD CINE TV PUB JAZZ CLASSIQUE HYMNE... au **81122** *(rap au 81122)*
+6500 SONNERIES: SON au 81122

RAP, RNB	
Ain't no other man	132616
Assassin de la police	132617
Au bout des rêves	132621
Beep	132627
Boulbi	132634
Break it off	132795
Brûle	132796
Buttons	132797
C'est pas ma faute NEW	132798
Candy shop	132799
Come to me	132800
Confessions nocturnes	132801
Deja vu	132802
Et c'est parti	132803
Façon Sex	132804
Fallait que je te dise	132805
Femme de couleur	132806
Femme like U	132807
Fergalicious NEW	132808
Fous ta cagoule	132809
Garde la pêche	132810
Jeune demoiselle	132811
L'empire du coté obscur NEW	132812
La boulette (génération nan nan)	132813
La cité des anges NEW	132814
Le sang chaud NEW	132815
Les mains en l'air	132816
Long way 2 go NEW	132817
Mal de guerre NEW	132818
Marly-Gomont, le beat est bon NEW	132819
Me & U	132820
Moi j'ai pas	132821
My love NEW	132822
Paris Cuba	132823

RAP, RNB (suite)	
Pitbull NEW	132824
Pose ton gun 2	132825
Promiscuous girl	132826
Sexy love	132827
SexyBack NEW	132828
Smack that NEW	132829
Sobri 2 NEW	132830
Still D.R.E.	132831
We ride NEW	132832
POP, ROCK	
Baby I can hold you	132833
Crazy	132834
Hotel California	132835
Hurt NEW	132836
Slipping away (Crier la vie) NEW	132837
Smile	132838
The saints are coming NEW	132839
U + Ur hand NEW	132840
Unfaithful	132841
Who knew?	132842
You give me something NEW	132843
MÉTAL, HARD ROCK	
Back in black	132844
Call me when you're sober	132845
Hard rock alleluia (Finlande Eurovision)	132846
Hell bells	132847
Highway to hell	132848
Thunderstruck	132849
VARIÉTÉS	
1980	132850
Adora	132851
Aimer jusqu'à l'impossible	132852
Allumer le feu	132853
Amies ennemies NEW	132854

VARIÉTÉS (suite)	
Briser mes chaines NEW	132855
Ca plane pour moi (Le twist)	132856
Caravane	132857
Comme toi	132858
Derniers baisers	132859
Donne-moi une vie	132860
Face à la mer	132861
Fashion victim NEW	132862
J'ai demandé à la lune	132863
J'traine des pieds	132864
Je te promets	132865
Je viens du Sud	132866
L'aigle noir	132867
L'aventurier	132868
L'envie	132869
L'or de nos vies	132870
La femme chocolat	132871
La loi du silence	132872
Là où je t'emmènerai	132873
Le Roi Soleil-Ca marche	132874
Le Roi Soleil-Mon essentiel	132875
Le Roi Soleil-Tant qu'on rêve encore	132876
Les bobos	132877
Les lacs du Connemara	132878
Les souliers verts NEW	132879
Marie	132880
Méfie toi de moi	132881
Mistral gagnant	132882
Mon coeur, mon amour	132883
Mon pays	132884
Petite soeur	132885
Peut-être toi	132886
Roc	132887
Vivo per lei	132888
Vivre pour le meilleur	132889
DANCE, ELECTRO	
Everytime we touch NEW	132890
Gabriel	132891
Give it up to me	132892
Je ferme les yeux	132893
La jungle des animaux	132894
Le flic de Beverly Hills-Axel F	132895
Le papa pingouin	132896

DANCE, ELECTRO (suite)	
Le Titou	132897
Les cowboys NEW	132898
Living on video	132899
Love don't let me go (Walking away)	132900
Love Generation	132901
Love to love you baby NEW	132902
Miracle NEW	132903
Moving on stereo	132904
Paris four hundred NEW	132905

persomobiles

Recherche libre sonnerie, logo... **81122**
Envoyez un titre (crazy) ou un genre (rap) au 81122

81122* **0899 706 222**
Gallery: PERSO au 31313* www.Persomobiles.fr

COMMENT TÉLÉCHARGER?
SMS› Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 132990 au 81122 pour la sonnerie Mon pays
TÉL› Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider

Philosophy	132906
Put your hands up for Detroit NEW	132907
Rock this party	132908
Sinnerman (Remix)	132909
Tell me why	132910
Temperature	132911
We play house (Remix) NEW	132912
ZOUK, REGGAE	
Aime-moi plus fort NEW	132913
Bouger bouger	132914
C cho ça brule	132915

ZOUK, REGGAE (suite)	
Coup de boule	132916
Coupé Décalé	132917
Emmène-moi avec toi	132918
L'hymne de nos campagnes	132919
No woman no cry	132920
Tu peux crier	132921
Zidane y va marquer	132922
ITALIE, LATINO	
Boum boum boum	132923
Diras que estoy loco	132924
Io so che tu	132925
La Camisa Negra	132926
Obsession	132927
Sara perche ti amo	132928
Ti amo	132929
RAÏ, ORIENTAL	
Abdel Kader	132930
El Salam Alaikoum	132931
Josephine	132932
Non c'ra non	132933

RAÏ, ORIENTAL (suite)	
Partir loin	132934
Tellement je t'aime	132935
Ya rayah	132936
CINÉ, TV	
1492, Christophe Colomb	132937
24h-Musique de Jack Bauer	132938
24h-Sonnerie CTU	132939
Agence tous risques	132940
Amélie Poulain	132941
Amicalement vôtre	132942
Angel	132943
Baila Morena	132944
Benny Hill	132945
Bob l'éponge	132946
Bodyguard-I will always love you	132947
Borat-Thème NEW	132948
Buffy contre les vampires	132949
Camping-La marche des tongs	132950
Charmed	132951
Cold Case, affaires classées	132952
Desperate Housewives	132953
Dirty Dancing-Time of my life	132954
Dragon Ball GT	132955
Dragon Ball Z	132956
Dragon Ball Z-Chala head chala	132957
Dragon Ball Z-We got power	132958
Friends-Thème	132959
Full metal alchemist	132960
Ghost-Unchained melody	132961
Grey's anatomy	132962
High school musical	132963
High School Musical-Start of something new NEW	132964
High School Musical-What I've ben looking for NEW	132965
I don't want to be	132966
Il était une fois dans l'Oued	132967
Il était une fois dans l'ouest	132968
James Bond-Thème	132969
Jeux interdits	132970
L'exorciste-Tubular Bells	132971
La 7ème compagnie	132972
La Boum	132973
La famille Adams	132974
La panthère rose	132975

CINÉ, TV (suite)	
La soupe aux choux	132976
La soupe aux choux (La Denrée remix)	132977
Le bon, la brute et le truand	132978
Le dernier des Mohicans	132979
Le gendarme de St Tropez-Thème	132980
Le Parrain	132981
Le Roi Lion-Hakuna Matata	132982
Le seigneur des anneaux-Thème	132983
Les aventures de Rabbi Jacob	132984
Les bronzés font du ski	132985

TOP!
TOP au 81122: top permanent!

Fous ta cagoule	132986
Mon coeur, mon amour	132987
Le Roi Soleil-Ca marche	132988
Façon Sex	132989
Mon pays	132990
Confessions nocturnes	132991
Everytime we touch	132992
Buttons	132993
Prison Break VF	132994
High school musical	132995
Les frères Scott	132996

Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je?	132997
Les Bronzés-Darla Dirladada	132998
Les Experts	132999
Les Experts (CSI)	133000
Les Experts, Miami	133001
Les frères Scott	133002
Les frères Scott-The first cut is the deepest	133003
Les mystérieuses cités d'or	133004
Les Simpsons	133005
Les têtes brûlées	133006
Les tontons flingueurs	133007
Magnum	133008
Midnight Express	133009
Mission Impossible 1-Thème film	133010
Mission Impossible-Thème série TV	133011

CINÉ, TV (suite)	
Mon nom est personne	133012
Naruto	133013
Naruto-Go	133014
NCIS	133015
Pirates des Caraïbes	133016
Plus belle la vie	133017
Pretty woman	133018
Prison Break VF	133019
Prison Break VO	133020
Requiem for a dream	133021
Rocky III-Eye of the tiger	133022
Scarface-La résurrection NEW	133023
Sex and the City	133024
Titanic-My heart will go on	133025
Tokyo drift	133026
Top Gun-Take my breath away	133027
U-turn (Lili)	133028
PUBS TV	
Alice 2005-Black horse and the cherry tree	133029
Citroën C4 2006-Walking away	133030
Dim	133031
Nutella-Glorious	133032
Royal Canin-Le Professionnel	133033
Toutouyoutou	133034
BRUITAGES, FÊTES	
Bali Balo	133035
Cloches d'église	133036
Il est des nôtres	133037
J'ai la... qui colle	133038
La digue du...	133039
La petite huguette	133040
Pin Pom (Pompier)	133041
Signal aéroport	133042
Sirène de police américaine	133043
Sonnerie vieux téléphone	133044
Viens boire un petit coup à la maison	133045
HYMNES, RÉGIONS	
Hymne Algérie	133046
Hymne Corse	133047
Hymne France-La Marseillaise	133048
Hymne Italie	133049
Hymne Portugal	133050
L'internationale	133051

133052
133053
133054 Ils font des câlins
133055
133056
133057
133058
133059
133060
133061
133062 Il pète, c'est trop mignon!
133063
133064
133065
133066
133067
133068
133069 Coup de boule sur l'écran!
133070
133071
133072 La jeune fille... Chut!
133073

LOGOS & ANIMÉS

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
+LOGOS: AMOUR NEONS MONSTRES TUNING MANGAS PAYS REGIONS CHATONS CHIOTS NANAS... au **81122** *(neons au 81122)*
+5000 LOGOS: LOGOS ou ANIMES au 81122

133074
133075 Les néons clignotent!
133076
133077
133078
133079
133080 Il fait des coeurs
133081
133082
133083
133084
133085 Diaporama Lucky Luke
133086
133087
133088
133089
133090
133091
133092
133093
133094 Les cœurs néons clignotent
133095
133096
133097 Je t'aime se déplace entre les cœurs
133098
133099
133100 Le Hummer explose l'écran!
133101
133102 Diaporama Ferrari Scaglietti 612
133103

BRUITAGES

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
+300 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122

Aboiement chien	133167
Boite à meeeeuh	133168
Bruits érotiques	133169
Cigales	133170
Corne de supporter	133171
Cri d'horreur Femme	133172
Cri de loup garou	133173
Cri de Tarzan	133174
Délire japonais	133175
Fou rire	133176
Grelots de Noël	133177
Miaulement chat	133178
Pet... "Euh... désolé, la tartiflette"	133179
Pets	133180
Rire démoniaque	133181
Rires de bébé	133182
Rots	133183
Sirène d'alarme	133184
Vieux téléphone	133185
Voix d'aéroport	133186
Youyous arabes	133187
"Allo! Ici la gendarmerie!"	133188
"Appel à toutes les unités!"	133189
"Attention, c'est maman!"	133190
"C'est l'heure de se lever!"+réveil	133191
"C'est qui qui sonne? Oh, c'est moi..."	133192
"Décroche et je te casse les doigts"	133193
"Décroche, allez, décroche!"	133194
"Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..."	133195
"Dicroche mon fils, c'i ta mère"	133196
"Eh, c'est le tien qui sonne!"	133197
"Je réponds pas aux cons..."	133198
"Je t'emm... avec un grand A!"	133199
"M'emm... pas, j'suis en vacances!"	133200
"Mise à feu dans 3... 2... 1... Booum!"	133201
"Nous zafons les moyens..."	133202
"On va tous mouriiiiiir!"	133203
"Ouvrez, police!"	133204
"Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne!"	133205
"Stresse pas, tu vas pécho, tu vas serrer!" (femme)	133206
"Toi, ouais toi là... Décroche!"	133207
"Un appel pour vous... Chef! Oui! Chef!"	133208
"Vous avez un message!" (femme)	133209
"Vous avez un nouvel appel, décrochez!" (femme)	133210
"Wesh ma couille! Bien ou bien?"	133211

Tarifs: 0899: 1,35 €+0,34 €/MN **31313**: sms non surtaxé **81122**: 1,5 €+prix du sms, **81111**: 3 €+prix du sms, 3€ par téléchargement. **Remboursement (incompatibilité)**: Envoyez votre demande à *Personmobiles / TSA 19968 / 75839 Paris cedex 17*, précisez le numéro du téléphone, sa marque, son type, date et heure de votre appel et la référence. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timbre. **Wap**: Pour télécharger votre mobile doit être configuré wap. Si ce n'est pas le cas, faites-le activer par votre opérateur. **Copyrights**: copyright d'un article: envoyez COPY+référence au 51111, 0,20E. Votre numéro de téléphone sera enregistré dans notre base si vous appelez par le 0899. Vous disposez d'un **droit d'accès**, de rectification et supression des données nominatives vous concernant (même adresse que le remboursement). Persomobiles est un service Pixtel RCS Paris 353 078 140

SMS+

Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant de télécharger! Pixtel

INFOS CONSOMMATEUR

133 104 AMA Bourreau des Cœurs
133 105 UNO Challenge
133 106 Monopoly
133 107 Dogz
133 108 Lara Croft Tomb Raider Puzzle Paradox
133 109 Monopoly Tycoon 2007
133 110 Resident Evil
133 111 Pimp My Ride under da hood!
133 112 Top Gun Gulf Crisis
133 113 Miami Nights Singles in the city
133 114 Triangle Amoureux Jeu de Séduction
133 115 Gangstar Crime City
133 116 Call of Duty 3
133 117 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas
133 118 Dirty Sanchez The Party Game
133 119 The Adventures of Sherlock Holmes The Silver Earring
133 120 True Crime New York City
133 121 Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent
133 122 Super K.O. Boxing
133 123 Street Fighter II Rapid Battle
133 124 Rayman Raving Rabbids
133 125 Asphalt 3 Street Rules
133 126 Port Royale 2
133 127 Bruce Lee Iron Fist
133 128 Lemmings Le Retour
133 129 F.C. Manager 2007 La Passion Du Foot
133 130 Megaman
133 131 Alexandra Ledermann Equitation Académie



JEUX MOBILE

TÉLÉCHARGER PAR SMS: Référence au **81111**
TÉLÉCHARGER PAR TÉLÉPHONE: 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au **81111**
(par exemple: sonic au 81111)
+ JEUX: REFLEXION COURSE AUTO MOTO KART SIM BILLARD FLIPPER CASINO BOWLING ACTION STRATEGIE PLATEFORME GOLF TENNIS SKATE CARTES POKER TIR SUDOKU ... au **81111** *(par exemple: reflexion au 81111)*
+800 JEUX: JEUX au 81111



persomobiles

Recherche libre vidéo, jeu... **81111**
Envoyez un titre (sonic) ou un genre (3d) au 81111

81111* 0899 706 222
Gallery: PERSO au 31313* www.Persomobiles.fr

COMMENT TÉLÉCHARGER ?
SMS> Envoyez par sms la référence au 81111
Exemple: 133108 au 81111 pour Tomb Raider.
TÉL> Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider

133 152 Manic Medic
133 153 X-Men 3
133 154 Cerebral Challenge
133 161 Cluedo Meurtre mystérieux
133 162 Bataille Navale Mission Commander
133 163 World Series of Poker Texas Hold Em



AGE OF CONAN : HYBORIAN ADVENTURES AGE OF

J'ai des problèmes de couple avec mon réveil. Je l'avoue, je suis loin d'être l'homme parfait. Je passe mon temps à faire semblant de ne pas l'entendre et je vais même jusqu'à lui taper violemment sur la tête quand il fait trop de bruit. Mais de temps en temps, on s'aime. Par exemple quand il sonne à quatre heures du matin pour m'envoyer prendre le premier avion pour Oslo et faire une petite visite dans les coulisses d'Age of Conan.

« Skøyen, deux minutes d'arrêt ». Je ne parle pas norvégien, mais le petit monsieur a dû hurler un truc de ce genre dans le haut-parleur du train. Me voici donc arrivé non loin de la tanière d'un discret, mais gros poisson du MMO. C'est dans ce faubourg tristounet d'Oslo que se cache le quartier général de Funcom, développeur de Dreamfall, Anarchy Online et surtout d'Age of Conan, le jeu ultra-prometteur qui est l'objet de ma venue dans ces contrées nordiques.

Vu de l'extérieur, le bâtiment ne paie pas de mine. Il est même, à la limite, déprimant ce petit immeuble blanc coincé entre l'autoroute et le chemin de fer. Discrétion extrême, juste une petite étiquette « Funcom » sur un interphone. Je relis mon plan deux fois pour être sûr d'être à bon port et non devant un bureau annexe, mais je suis bien à la bonne adresse.

Je peux ramener la standardiste en souvenir ?

À l'intérieur, changement d'ambiance. Le grand hall d'entrée a été transformé en cantine buvette où plusieurs dizaines de développeurs cassent la croûte dans une atmosphère plutôt chaleureuse et relaxe. Même décontraction de la part de mes hôtes, « tu veux faire quoi alors, la présentation directe ou je te fais faire un petit tour ? » Va pour le petit tour des trois étages où l'on me présente quasiment tout le monde. Et du peuple, il y en a ! Près de cent quarante personnes travaillent actuellement sur Age of Conan. Tous sont là à l'exception de la cinquantaine de designers chinois basés dans un studio, à Pékin. Il faut aussi rajouter l'équipe Anarchy Online, une vingtaine de personnes dédiées à la maintenance et aux extensions, et une trentaine d'autres assignées à l'autre MMO mis en chantier, mais dont on ne sait pas encore grand-chose, du moins rien que je ne sois autorisé à vous raconter, si ce n'est que le jeu se déroulera dans notre « vrai » monde à nous, plus ou moins fidèlement reproduit.

C'était à mon tour de jouer !

Petite déception au début de la démo, je n'aurai pas encore le droit de manipuler la bête. Dommage. Erling Ellingsen, en charge des relations avec la presse dirige la

La magie sera destructrice et évidemment l'occasion d'en prendre plein les mirettes. Par contre, je n'ai pas vu ça tourner pour l'instant.

GENRE : MMO RPG SUBTIL
ÉDITEUR : EIDOS
DÉVELOPPEUR : FUNCOM/NORVÈGE
SORTIE PRÉVUE : PLUTÔT FIN 2007

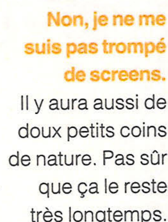
PAR Nedd

CONAN: HYBORIAN ADVENTURES AGE OF CONAN: HYBO

AGE OF CONAN

HYBORIAN ADVENTURES

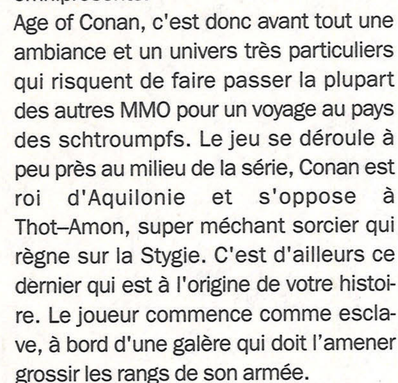

La galère de départ où vous créerez votre personnage. Vous n'êtes pas obligé de faire un beau gosse comme le mec au milieu.


Non, je ne me suis pas trompé de screens. Il y aura aussi de doux petits coins de nature. Pas sûr que ça le reste très longtemps.

Sur Xbox 360 ?

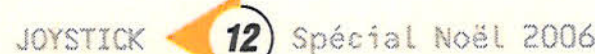
Je n'ai pu m'empêcher de remarquer que le pad utilisé pour la démo n'était pas n'importe lequel, mais bien le pad officiel XBox 360. Alors, portage en vue ? A priori oui, mais rien n'est fait. Funcom est partant, mais il reste trop de choses à discuter avec Microsoft (contrats, gros sous, tout ça) pour que ce soit une affaire qui roule.

manœuvre sous le haut patronage de Gaute Godager, Game Director qui assure les commentaires. C'est le cerveau en chef du jeu.
Conan le barbare, vous connaissez. Pour beaucoup, c'est avant tout un film avec Scharzy en peau de bouc qui décapite, mutile et beugle en y mettant toute la finesse caractéristique de sa première carrière. Même s'il a été élevé au rang de monument de la série B, médiéval fantastique, ce long-métrage bourrin cache une œuvre plus complexe écrite par Robert Erwin Howard dans les années trente, reprise et enrichie ensuite par des dizaines d'auteurs sous


forme de romans ou de bandes dessinées. Howard conte l'histoire d'un monde en pleine décadence où la violence, le sexe et la magie mystique sont omniprésents.
Age of Conan, c'est donc avant tout une ambiance et un univers très particuliers qui risquent de faire passer la plupart des autres MMO pour un voyage au pays des schtroumpfs. Le jeu se déroule à peu près au milieu de la série, Conan est roi d'Aquilonie et s'oppose à Thot-Amon, super méchant sorcier qui règne sur la Stygie. C'est d'ailleurs ce dernier qui est à l'origine de votre histoire. Le joueur commence comme esclave, à bord d'une galère qui doit l'amener grossir les rangs de son armée.

Petit, chauve et velu si je veux !

La création du personnage a lieu directement sur le bateau. On choisit la race (Aquilonien, Cimmerien ou Stygien), on bidouille son corps et c'est tout. Enfin, façon de parler parce que je n'ai pas souvenir d'avoir déjà vu une personnalisation physique aussi poussée. Rien que pour façonner le visage on peut jouer avec quinze curseurs. Profondeur des fossettes, longueur de la barbe, etc., on a rarement eu autant d'options pour dessiner son avatar. Sans compter qu'il y a au moins autant de paramètres pour le corps, dont un rigolo « pilosité corporelle ».
Une des originalités d'AoC c'est qu'avant d'arriver dans le monde massivement multijoueur, on doit vivre une longue aventure solo. Elle commence par le naufrage de la galère sur une côte tropicale. Durant les cinq à dix premières heures de jeu, on est vraiment tout seul. C'est le temps qu'il faut pour atteindre les environs du niveau cinq, moment du choix de l'archétype (guerrier, voleur, mage ou prêtre), et la ville de Tortage, la capitale de l'île. Initialement, cela devait être purement solo jusqu'au level vingt.





Combats d'alcooliques

Un des modes de PvP sera le Drunken Brawling, littéralement la bagarre bourrée. Dans les tavernes, vous pourrez vous saouler et défier les autres joueurs quel que soit l'écart de niveau. Sous l'effet de l'alcool, tout le monde passe sur un pied d'égalité. Votre personnage est trop saoul pour utiliser ses pouvoirs spéciaux. Il laisse tomber armes et armure et se bat à coups de pied, de poings ou de tout objet passant à sa portée dans la taverne, façon catch américain. Détail amusant : la technique de combat varie selon la boisson (trop) absorbée, à choisir parmi les nombreux breuvages disponibles au bar. Un classement des meilleurs combattants alcooliques sera tenu sur le site officiel.

Mais Funcom a pris en compte les doutes de la communauté et des premiers testeurs et changé son fusil d'épaule. Dans la nouvelle mouture, on a donc un gameplay à la Guild Wars à partir de l'arrivée à Tortage : des villages points de rencontres massivement multijoueurs et des missions en solo ou en petits groupes.

Avec AoC, les développeurs veulent vraiment raconter une histoire, afin que les abonnés vivent une vraie aventure. Commencer par une partie solo leur permet de mettre en place des bases solides, d'encourager le joueur à s'intéresser au scénario et de ne pas le lâcher dans la nature sur le thème « tu es le deux centième nouvel archer elfe de la journée, va tuer des rats lépreux ».

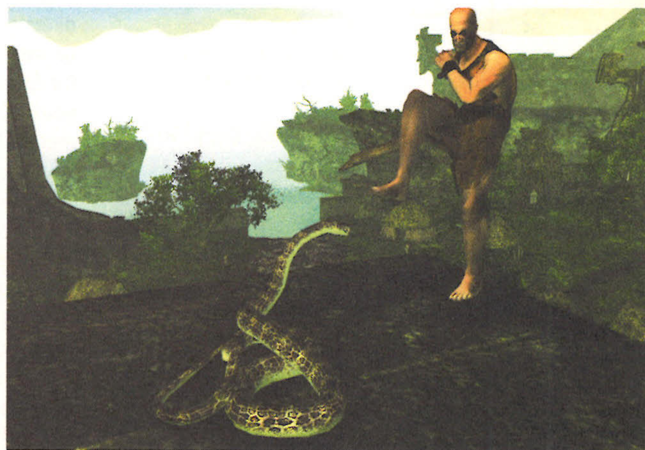


Tout seul dans mon MMO

« Dans World of Warcraft, on remplit son livre de quête machinalement, sans faire attention à l'histoire. Ce n'est pas un récit, c'est juste un outil pour faire de l'xp plus vite. Pour Conan, nous nous sommes beaucoup inspirés de jeux comme KOTOR, des titres de Bethesda (Oblivion), et évidemment de notre propre expérience sur The Longuest Journey, pour proposer une vraie histoire. Nous voulons que le joueur ait le sentiment que son personnage est vraiment unique. » Arrivé au niveau vingt, on fait le grand saut. On choisit sa classe parmi les sous-branches de l'archétype et on quitte l'île pour le continent. Fini le solo ou la petite coopération, vive le massivement multijoueur. Et à partir de là, libre à vous de continuer à vous intéresser au scénar, notamment à la quête de destinée, qui vous permettra peut-être de rencontrer Conan, ou de vaquer aux multiples occupations possibles.

Désolé pour le filet de bave

Enfin, avant d'en arriver là, il faudra vraiment tailler son chemin à grands coups d'épée. Durant la démo, j'ai eu droit en accéléré aux premières heures de jeu. On commence donc comme naufragé, inconscient, la tête dans le sable d'une superbe petite crique. On clapote dans une eau cristalline. Ce n'est pas un scoop, mais j'ai



Mascara, petite robe courte et gros flip devant un petit serpent de rien du tout. Tu t'es pas trompé de jeu toi ?



Orienté Pivipi

La plupart des fans de Joueur contre Joueur que je connais attendent Age of Conan comme le Messie. Funcom promet une expérience différente dans ce domaine en tablant sur l'univers sombre et violent et sur son système de combat.
« Les batailles entre joueurs ne seront pas esthétiques, mais nerveuses et rappelleront l'intensité des FPS ». Outre les bagarres dans les tavernes évoquées ailleurs, on y trouvera deux modes de PvP:
• Les mini-jeux qui proposeront de l'« instant fun » de manière assez similaire aux champs de bataille de World of Warcraft. Un classement des meilleurs joueurs sera disponible.
• Les guerres dans les royaumes frontaliers : les guildes s'affronteront dans des zones spéciales pour construire et conserver des forteresses. Au programme : armes de siège et batailles épiques impliquant plus de cent joueurs.
À noter aussi qu'il y aura des serveurs 100 % PvP où les joueurs pourront se massacrer un peu partout.

Il ne va pas faire le malin longtemps avec son canif !

encore pris une claque. Age of Conan va monter la qualité des graphismes à un niveau jamais atteint online et même rarement offline. Ce sera d'ailleurs le tout premier MMO estampillé DirectX 10. Je ne vous révèle pas les détails du scénario, mais rapidement on se met en chasse d'un autre survivant et les premiers ennuis arrivent vite. Le système de combat est la seconde grande originalité d'AoC. « Nous avons voulu proposer un vrai jeu d'action, façon Prince of Persia, où l'action est dirigée à 100 % par le joueur. »

Street of Fighter

Il n'y a effectivement rien d'automatique. Au contraire, on est presque dans un bon vieux beat'em all. Trois façons de manier le combat. Utiliser la souris, en cliquant sur les pointes d'une sorte de rose des vents multidirectionnelle, les touches numériques du clavier ou carrément le pad. Il y a six directions de base qui peuvent être combinées pour exécuter des combos. Au fur et à mesure de votre progression, vous apprendrez de nouveaux mouvements. Tous les coups sont portés dans l'espace et le système calcule les impacts. On est loin du jeté de dés classiques du MMO. Si vous donnez une grande torgnole circulaire, les trois guerriers qui vous entourent vont morfler. AoC gère la détection des collisions (le monstre ne vous passera pas à travers le corps pour aller taper le mage de l'équipe planqué derrière) et propose un innovant système de bataille en groupe. Le leader aura un rôle concret, celui de choisir la formation de combat parmi celles qu'il connaît. À chaque baston, une forme apparaîtra en surimpression sur le sol pour indiquer à chacun sa place optimale. Si tout le monde respecte les consignes et se place bien, le groupe bénéficiera d'un bonus de défense, pourra déclencher un combo puissant.

En plus, il triche...

Mon guide a un peu forcé sur les pouvoirs de GM, j'ai donc une version plutôt expéditive des castagnes à base de « je te touche, t'es mort ». En même temps, les grands coups de glaive dans la tête, c'est souvent radical. À défaut de pouvoir y goûter moi-même, je le regarde faire. Il utilise essentiellement le clavier, de temps en temps le pad et ça a l'air d'être assez maniable. Sans être un poulpe, il enchaîne facilement les combos. Côté menus et interfaces, Funcom a visiblement fait le pari de la simplicité. Une barre d'onglets en haut de l'écran, quelques infos vitales style boussole et raccourcis de compétences en bas. La feuille de personnage est toute simple aussi mais avec de subtils petits effets, comme ces discrets zooms quand on passe la souris sur un objet de l'inventaire.

Il va faire nuit et l'orage approche, courons nous réfugier dans cette vieille bâtisse inquiétante !


EASTPAK
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com


Corps à corps façon beat'em all mais tir façon FPS. Age of Conan va vraiment mettre votre agilité à l'épreuve.

Ce sera aussi beau chez moi ?

Durant les quelques heures passées devant AoC, j'en ai clairement pris plein les yeux. Mais il faut dire que la machine de démo était aussi une espèce de monstre équipé d'un bon gros processeur dual core et surtout d'un système graphique Nvidia ... Quad SLI ! Oui, quatre cartes de furieux reliées entre elles. Ça calme. Bon je vous rassure, je n'ai pas vu l'ombre d'un ralentissement, encore heureux. Mais, pour chez moi, comment je fais, mon bon Monsieur ? La réponse n'est qu'à moitié rassurante : « la configuration minimale sera inférieure à celle d'Oblivion ». O. K. ! Donc ce sera beau, mais pour le super beau, il faudra penser à s'équiper. Ce n'est pas pour rien que Microsoft a fait d'AoC une de ses têtes d'affiche pour promouvoir DX10 et Nvidia ses futurs chips!

Même si on est encore loin de la sortie (on m'a annoncé mai 2007, mais c'est à prendre avec de grosses pincettes), Age of Conan donne déjà une douce impression de produit fini. Sur ce que j'ai vu, techniquement tout a l'air au point et l'équipe s'affaire désormais à constituer des décors et du contenu pour remplir le monde immense. Officiellement, la bêta n'a pas commencé. Officieusement, les traditionnels « family and friends » y travaillent depuis plusieurs semaines. À l'heure où vous lisez ces lignes, les inscriptions pour le public ont dû ouvrir et peut-être même qu'une date de début des hostilités a été lâchée. Age of Conan sera sûrement un peu trop hardcore pour faire un carton commercial et inquiéter WoW sur le podium des cash machines online. Mais, si toutes les promesses sont tenues, ce devrait être un vrai petit bonheur pour les gamers.




Il faudra un jour m'expliquer l'intérêt de l'armure avec string apparent.


Oh, le monstre de la couv'. Oui, en vrai il est un poil plus grand.

Tout le monde il est pas gentil

Selon le scénario, les joueurs seront tous du côté de Conan, qui les recrute pour affronter les troupes du démoniaque Thot-Amon. Au regret de certains fans qui auraient voulu jouer « evil ». Mais sur les terres d'Hyborya, il n'y a pas vraiment de gentils. L'univers est ultra-violent et nous serons tous sûrement de grosses brutes. On pourra même choisir d'être purement diabolique et d'utiliser certaines compétences ou sorts interdits qui provoqueront la décadence de l'âme. Cela ne sera pas sans conséquence: « Je ne parle pas de mort permanente, mais il est possible que vous ayez quelques soucis pour ressusciter. Quand on s'approche trop des forces démoniaques, elles vous attirent vers elles. Il est donc pas exclu qu'après une mort, vous vous retrouviez à un endroit imprévu et que vous deviez vous battre férocement pour en sortir. » Un concept intéressant déjà entrevu dans d'autres projets de MMO, mais qu'on n'a encore jamais pratiqué.


Oops, je t'ai un peu arraché la tête. Age of Conan va élever la décapitation au rang de dixième art.



rêver partout toujours...

... avec la TV HD mobile

Chez Orange nous avons inventé la TV HD mobile pour vous faire bénéficier d'une qualité d'image jamais vue sur un mobile.
Avec l'option totale TV HD mobile à seulement 12 €/mois, regardez plus de 50 chaînes de télé en direct et des milliers de vidéos en illimité sur un mobile recommandé.

ARTHUR ET LES MINIMOYS

open



open : "s'ouvrir"
Option totale TV HD mobile à souscrire et valable en France métropolitaine et pour tout client mobile Orange hors mobicarte. Accès et connexions illimitées à plus de 50 chaînes de télévision et à toutes les vidéos proposées sur Orange World (hors contenus payants). Liste des chaînes susceptible d'évolution. Option non compatible avec l'option TV et totale TV. Souscription de l'option aux 220 et #123# (appels gratuits). La TV HD mobile se caractérise par l'association d'un débit d'encodage vidéo à 250 Kbit/s, la norme vidéo MPEG4 (et ses futures évolutions) et l'écran VGA. La TV HD mobile est disponible sur le réseau 3G+ et /ou 3G avec un mobile compatible. Plus d'infos au 0 800 830 800 appel gratuit depuis un poste fixe en France métropolitaine ou sur www.orange.fr. © 2006 EuropaCorp - Avalanche Productions - Apipoulaï Prod. © ® Arthur et les Minimoys. D'après un univers de Patrice Garcia - Getty Images/Corbis. France Télécom, SA au capital de 10 412 239 188 EUR - RCS Paris 380 129 866.



Métaphore (mais pas trop)

Titan Quest, en voilà un titre qu'il était sympatoche avec ses faux airs de Diablo. Bonne nouvelle, une extension baptisée Immortal Throne est prévue pour le début 2007 et devrait reprendre ce qui a fait le succès du jeu original, à savoir cogner sur tout ce qui bouge. Au programme : huit nouvelles classes de personnages, des tas de nouveaux monstres et des centaines d'armes pour leur apprendre à souffrir comme il faut. Ça ne s'annonce pas comme une avancée très subtile, je vous l'accorde, mais comme le disait très justement mon curé de paroisse : « Parfois, il faut savoir se désactiver le cerveau pour profiter de quelques heures de boucherie ».

DITO

Au cas où, sourcils levés et regard torve, vous vous poseriez la question, le numéro que vous tenez entre vos jolies mimines est le « Spécial Noël ». On vous avait prévenu, il y a quelques mois, que le passage à 13 numéros par an serait un peu compliqué, vous en avez désormais la preuve. Donc il y aura bien un numéro en janvier (sortie prévue le 30 décembre, quelques heures avant la cuite mémorable de l'année) et mes informateurs m'indiquent que le jeu de la couv' sera le très attendu Stranglehold. Tout est clair ? Pas de questions ? Bien. Nous pouvons passer à notre lettre au Père Noël parce que, bon, nous aussi, nous y avons droit et puis de toute façon, c'est notre édito à nous. Bref, Faskil veut des disques, l'exil de Bob Sinclar sur Pluton et des femmes nues, Yavin aimerait une voiture à pédales pour se déplacer, Cyd voudrait bien arrêter de boucler et jouer à DotA, C_Wiz réclame du Quad Core overclockable et Fumble se verrait bien aux commandes d'un Battlecruiser dans Eve Online. Bon, et sinon, de manière globale, nous cherchons toujours un patron, un leader charismatique, un gourou, bref un rédac chef. Si vous connaissez quelques bonnes blagues de bureau et que vous explosez tout le monde à Caméra Café, envoyez-nous votre CV, votre expérience nous intéresse. Oh, ça va, si on ne peut plus déconner. Allez, si vous pensez être au niveau, tentez votre chance ici : jobs@futurenet.fr

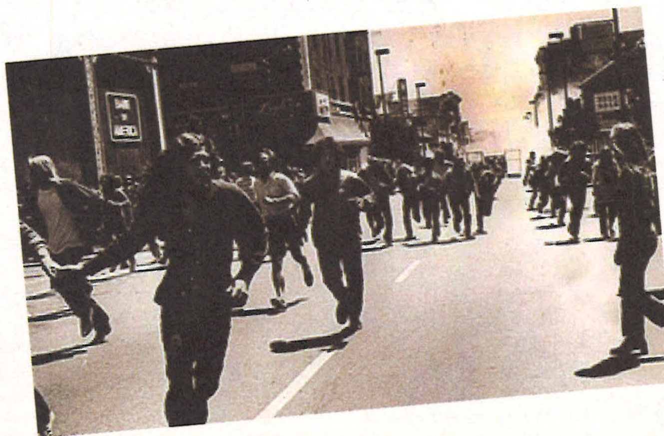
La rédaction

Fight !

Alors que le New York Times fustige la nouvelle console de Sony, l'accueil réservé à la PS3 par le public américain frise un tout petit peu l'hystérie. Entre les différentes bagarres, les échanges de coups de feu, les braquages ou encore Julie Mosley, cette femme enceinte qui se retenait d'accoucher pour ne pas louper son achat, on se demande si le monde tourne toujours rond de l'autre côté de l'Atlantique. À tel point que Thomas Menino, le maire de Boston, a décidé de faire payer la note de cette mini-guerre civile au principal responsable : Sony. Il faut dire que le bougre a dû dépêcher une douzaine de véhicules de police pour maîtriser les quelque 500 personnes qui mettaient le souk à cinq heures du mat devant chez le « dealer » Sony du coin. Histoire de calmer le jeu, le géant nippon a annoncé qu'il allait mettre en vente 600 000 machines supplémentaires d'ici à la fin 2006. Un engagement qu'il n'arrivera très certainement pas à tenir, ce qui ne risque pas d'arranger les petits soucis d'émeutes. Ah, quand il parlait d'enfoncer la concurrence avec un niveau de fun jamais vu, en fait, il ne plaisantait pas.

Phrase à la con

14/11/2006 – 19 h 22
Ffak : « Aaaaaaaaaaaaaah, ce que tu appelles review, c'est un test ! Je suis une chèvre... Tiens, je vais m'ouvrir les veines avec une gomme... »





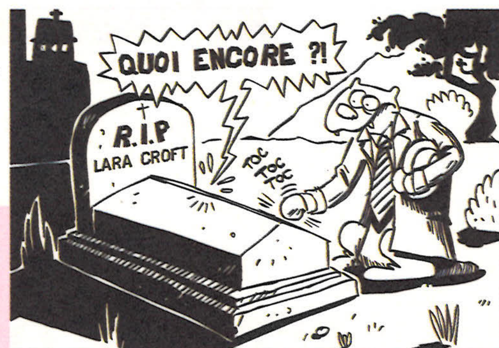
On peut toujours rêver

Chaque mois, on en apprend un peu plus sur le futur jeu de bagnoles de l'éditeur allemand 10Tacle. Aujourd'hui, on découvre qu'entre deux bols de Chocapic et un verre de jus d'orange, ils viennent de se payer la licence Ferrari. Comme ça, paf. Pour quel montant ? Comment ? Où ? Pourquoi ? Je n'en sais vraiment rien. Rappelons que 10tacle éditera le prochain jeu de Ian Bell (créateur de la série GTR) et que ce dernier travaillerait actuellement d'arrache-pied sur une simulation de voiture « mystère ». Raah, il y a un lien entre ces deux infos, j'en suis sûr. Mais je ne parviens pas à mettre le doigt dessus…



MS dépasse les bornes

Au hasard de vos pérégrinations dans les boutiques de jeux vidéo, vous avez dû croiser une borne de démo Gears of Wars, l'excellent jeu d'action d'Epic Games, déjà paru sur 360. Et vous avez dû pleurer toutes les larmes de votre corps en apprenant que le titre ne sortirait probablement jamais sur PC. Allez, séchez donc ces larmes, grand émotif, parce qu'il se pourrait bien que le jeu de Microsoft débarque finalement sur nos machines. On doit l'info à nos confrères de PC Gamer qui ont dévoilé dans leurs pages l'image d'une borne de jeux « pour Windows » (destinée aux revendeurs) sur laquelle on peut clairement discerner la boîte du titre incriminé. Alors, bourde marketing ou buzz savamment entretenu ? En tout cas, si c'est pour nous donner envie de passer à Vista, c'est drôlement plus efficace que les derniers screenshots d'Halo 2.



J'ai dix ans



Voilà maintenant dix bonnes années que Lara Croft sévit sur nos machines, malgré le fait qu'elle soit officiellement décédée depuis le quatrième opus. Mais bon, mis à part un premier épisode d'une qualité indéniable, on ne peut pas dire que les autres titres soient devenus des références dans leur catégorie. Bonne nouvelle pour les éventuels fans : au début de l'année prochaine sortira Tomb Raider : Anniversary, soit une partie du jeu original remis à jour grâce au moteur de Tomb Raider : Legends. J'ai bien dit « une partie » car les développeurs annoncent une toute nouvelle aventure reprenant les moments clés du scénario original. D'après eux, ils auraient réussi à « capturer l'essence de ce qui rendait le jeu aussi unique ». Une phrase bien énigmatique qui, je l'espère, ne veut pas dire qu'il faudra ressortir son Pentium 100 et sa 3Dfx.

Étoiles de David

Dans un entretien accordé à nos confrères de Computer & Videogames, David Braben, le papa de l'illustre Elite a décidé de nous faire vibrer en évoquant un éventuel retour du célèbre « Eve Online solo des années 80 ». Comme le bonhomme est un peu taquin, c'est tout ce qu'il a dit avant de reprendre sa discussion sur The Outsider, le prochain titre de sa boîte Frontier Developments, uniquement prévu sur consoles next gen. Oui, c'est un peu énervant et, oui, on a envie de lui redessiner le menton à coups de pied-de-biche, mais ça ne fera pas avancer le développement, alors restons calmes. Très calmes. Ne surtout pas s'énerver. Raaah, l'enflure.

Race…



… la simu WTCC de Simbin sera également distribuée sur Steam (au moment où vous lirez ces lignes). Pour savoir si vous devez passer à la caisse, tournez quelques dizaines de pages et vous tomberez nez à nez avec le test. Merci qui ?

Coup de foudre







PTDR

Afin de coïncider au mieux avec la sortie du troisième long-métrage de Dreamworks, Activision annonce fièrement l'arrivée de Shrek the Third pour le mois de mai de l'année prochaine. N'espérez pas plus d'informations sur le sujet, le communiqué de presse est maigre comme un portemanteau bipède de l'agence Élite et nous apprend juste que le titre débordera de défis « hilarants ». Pour qui ? Ça, on l'ignore encore.



Par les fenêtres

Selon une étude qui a fait le tour de la planète jeux vidéo, Sony perdrait environ 240 dollars sur chaque Playstation 3 vendue. Quant à son concurrent Microsoft, il encaisserait une perte de 120 billets verts sur chaque Xbox 360 distribuée. Cela dit, c'est bien peu de chose au regard des pauvres acheteurs qui perdent, eux, entre 300 et 600 euros dans des machines qui ne feront jamais tourner Supreme Commander.



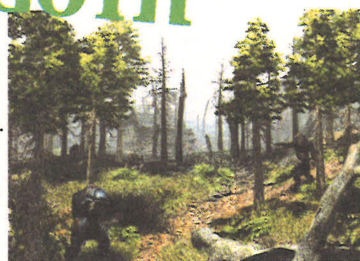
DÉJÀ UN AVANT-GOÛT DE SAPIN



Les pauvres hères qui ont grillé leurs nerfs à tenter de faire fonctionner les bêtas de Windows Vista, surtout avec les jeux (coucou C_wiz) peuvent désormais faire des bonds en l'air en agitant les bras. Le géant de Redmond va en effet leur filer une licence gratuite du nouvel OS pour les remercier de leur dur labeur. Du moins à 20 000 d'entre eux, en gros à tous ceux qui auront fait remonter au moins un bug. Un bien beau geste de la part du géant américain qui, soyons francs, ne nous avait pas vraiment habitués à ça. Il ne reste plus qu'à espérer pour Billou que, parmi les 20 000 élus, personne n'a eu l'idée saugrenue d'acheter un Zune.

Suivez le GOTH

Vu que l'ami Fumble s'agrippe à ma manche depuis deux bonnes heures pour que je vous en parle, je m'exécute : il existe désormais un très bon site français dédié à Gothic 3. Vous y trouverez des tas d'astuces, des news par dizaines et même des guides de jeu bien pratiques pour profiter à fond de ce bon petit jeu de rôle. Vous trouverez tout ça sur HYPERLINK « http://www.gothic-univers.fr » www.gothic-univers.fr, un site super bien foutu. Bon, tu vas me lâcher maintenant, sale bête ?







Loki...

...le futur titre de Cyanide se rappelle à nos mirettes avec deux nouvelles images de ce hack & slash alléchant prévu pour le début de l'année prochaine. Allez, plus qu'une quarantaine de fois à dormir et ça devrait être bon.

Europa Universalis III...



... le prochain jeu de stratégie-gestion de Paradox Interactive sortira au premier trimestre 2007. À mon avis, ce sera un super jeu qui poutre, mais comme j'ai tiré ça à pile ou face, je vous conseille de prendre tout de même cette info avec une certaine réserve.





DÉMULTIPLIEZ TOUT CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE AVEC VOTRE ORDINATEUR.

NOUVEAU INTEL® CORE™ 2 DUO. LES MEILLEURS PROCESSEURS AU MONDE.

Le nouveau processeur Intel Core™ 2 Duo pour PC, démultiplie vos capacités et celles de votre ordinateur. Maintenant, profitez d'une rapidité accrue jusqu'à 40%. Et bénéficiez de plus de 40% d'optimisation d'énergie. Découvrez comment sur intel.fr/multiply.



Pour plus d'onfprmations sur www.intel.fr/perfomance

Performance basée sur SPECint*_rate_base2000 (2 copies) et efficacité énergétique basée sur Thermal Design Power (TDP). Comparaison entre Intel® Core™ 2 Duo E6700 et le processeur Intel® Pentium®D 960. Les performances actuelles peuvent varier. ©2006 Intel Corporation. Intel, le logo Intel, le logo Intel Core, Intel, Leap ahead, et le logo Intel Leap ahead. Sont des marques déposées ou enregistrées d'Intel Corporation ou de ses filiales, aux États-Unis et dans d'autres pays. Tous droits réservés.

Leap ahead™ : encore plus loin.

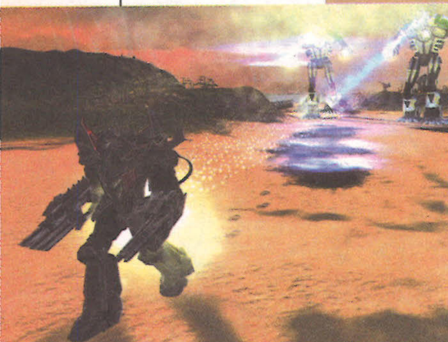




Vous aimez le micro-management ? Ça tombe bien, vous allez en bouffer.

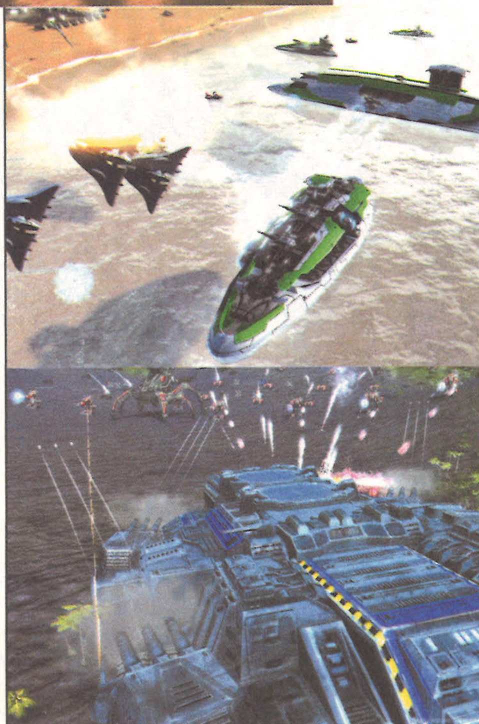
>Genre : RTS ultime
>Éditeur : THQ
>Développeur : Gas Powered Games/États-Unis
>Sortie : Février 2007

SUPREME COMMANDER



Oui, je sais, ça chauffe pour mes fesses, là.

Ça y est ! Il arrive ! Depuis le temps que Chris Taylor nous nargue, l'impatience est à son comble. Pour nous faire patienter, l'ami Chris a fait un saut jusqu'à Paris, histoire de nous laisser une fois encore tâter de son engin magnifique. Euh… Oui, enfin bref, dans ma tête, cette phrase sonnait bien. On a donc pu en apprendre un peu plus sur la campagne solo, dont les derniers éléments (cinématiques, équilibrage, etc.) sont encore en cours de finalisation. Elle sera donc découpée en trois parties, une pour chaque faction : les UEF (United Earth Foundation, des humains « standard »), les cybrans (des sortes de cyborgs) et les aeons (d'étranges aliens pas très nets). Tout ce beau monde se fait la guerre depuis des années et au moment où le joueur prend la main, on touche à la fin du conflit.





Belgium, one point.

Certes, le background est relativement classique, mais le mode solo n'a jamais été la priorité de Gas Powered Games. Disons qu'il servira surtout à se faire la main et à bien appréhender les différentes subtilités de gameplay liées aux différentes factions, histoire d'affronter de vrais joueurs dans des conditions optimales.

Je veux du challenge

Et pour ce qui est de maîtriser la bête, il faudra s'accrocher. Chris Taylor ne s'en cache pas d'ailleurs : « Nos cibles, ce sont clairement les hardcore gamers. Nous avons voulu faire un jeu où la tactique et la stratégie ont un impact réel et pas seulement un RTS de plus où l'on gagne parce qu'on est capable de cliquer 50 000 fois à la minute pour monter la plus grosse armée. » Mais Chris espère aussi que l'engouement des « hardcore » donnera aux autres l'envie d'apprendre à surmonter la complexité du titre. Et, bon, j'avoue qu'après avoir pu m'y frotter pendant quelques heures, je suis plus que conquis. Euh… Je parle du jeu, là. Décidément, je ne sais pas ce qui m'arrive, je dois être amoureux. À ma décharge, plus ça va, plus ce SupCom me met des baffes : finies, les résolutions de combats à la Age of Empires, où l'unité la plus forte l'emporte toujours sur la plus faible. Ici, il faudra en outre tenir compte de paramètres « réalistes » comme la balistique, gérée avec minutie par le moteur physique du jeu.

Préparez vos sous

Pour le reste, je ne vais pas vous en remettre une couche, vous connaissez déjà toutes les bonnes idées dont regorge SupCom : gestion du bi-écran pour afficher deux vues indépendantes du champ de bataille, « programmation » des unités pour leur faire réaliser des actions à la chaîne sans devoir garder en permanence un œil dessus, un zoom de ouf malade pour ne rien louper du spectacle, j'en passe et des meilleures. Une chose est certaine : il vous faudra une machine qui tienne le choc. Au cours de la présentation, Chris Taylor s'est voulu rassurant : « le jeu tournera sans problème sur un quad core ». À moins qu'il n'ait cherché à exprimer son sarcasme, il va donc falloir mettre des thunes de côté. Et vite.

Faskil

SAMUEL HADIDA PRÉSENTE UN FILM DE CHRISTOPHE GANS

SILENT HILL

« ON RESSORT ÉPOUSTOUFLÉ PAR LA SOMPTUOSITÉ VISUELLE DU FILM »
Studio Magazine

PAR LE RÉALISATEUR DU
PACTE DES LOUPS

★★★
Première



EDITION 2 DVD + LIVRET 12 PAGES

DVD 1 : LE FILM
- Format image : 2.35 cinémascope – 16/9 compatible 4/3
- Langues : Français 5.1 Dolby Digital et DTS – Anglais 5.1 Dolby Digital et DTS
- Sous-titres : Français

DVD 2 : LES SUPPLÉMENTS
- La Voie des Ténèbres : La conception de Silent Hill (59 min, vost)
- Sur le tournage (15 min, vost)
- Matériel promotionnel : Autour du film (5', vost), le teaser et la bande-annnonce de Silent Hill, Extraits de la rencontre entre le réalisateur Christophe Gans et Akira Yamaoka le producteur des jeux video - La bande-annonce Silent Hill Origins, la galerie d'affiches
- La galerie photos
- Les bandes-annonces de Crying Freeman et Necronomicon
- Lien internet avec le site du film

mcm | 20 minutes | PREMIERE LE PREMIER MAGAZINE CINÉMA | SKYROCK PREMIER SUR LE RAP skyrock.com

METROPOLITAN FILM & VIDEO | DAVIS FILMS

DISPONIBLE EN DVD LE 7 DECEMBRE

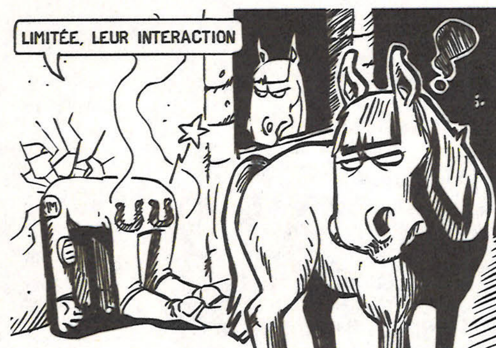
SILENT HILL DCP INC. KONAMI

ATOMIKA © 2006 SILENT HILL DCP INC. et DAVIS FILMS PRODUCTION. Tous droits réservés. INTERDIT AUX MOINS DE 12 ANS EN SALLE

Crétins.com

Avant toute chose, n'allez pas croire que j'en veuille au Zune de Microsoft. Mais on dirait qu'à Redmond, ils font tout pour accumuler les bourdes et faire de leur baladeur l'objet le plus embarrassant de ces dernières années. Non seulement il est gros, moche et semble sortir d'une usine de jouets à bon marché, mais les premiers chiffres de vente aux États-Unis semblent également très mauvais. Pour couronner le tout, la bestiole serait actuellement incompatible avec Windows Vista. Oui, oui, Vista, le dernier système d'exploitation du géant américain. Ça la fout plutôt mal pour cette société d'avoir ainsi deux produits majeurs tout bonnement incapables de communiquer entre eux. Oh, ça pourrait être pire : le Zune pourrait, par exemple, être incompatible avec les anciens formats de DRM « made in Microsoft », ce qui vous empêcherait d'utiliser sur le nouveau baladeur vos anciens fichiers WMA achetés à la sueur de votre CB. Ça, ce serait drôle. Ah, on me souffle que c'est également le cas. Dites, ils se parlent parfois chez Microsoft ? Je veux dire : autrement qu'en s'envoyant des Wizz via Messenger ? Parce que ça commence à se voir…

Trot bien



Mais qu'est-ce qu'ils ont tous avec les canassons, à la fin ? On en arrive à un point où certaines grandes enseignes disposent de rayons entièrement dédiés à ces jeux de simulation de motos à pattes (ndFask : des chevaux donc, pour ceux qui ne parlent pas le belge). Et voilà que SDLL se lance aussi dans l'aventure avec Ride !, prévu pour avril 2007. Remarquez, il paraît que ça sera largement mieux que la concurrence, avec un super mode Carrière, des entraînements, des compétitions de sauts d'obstacles, du dressage, mais surtout une « véritable interaction homme/cheval » énigmatique sur laquelle je me garderai bien de laisser échapper le moindre sarcasme grivois. Mais j'ai tout de même hâte de voir ça (ndFask : pervers).

Effets d'annonce

Oh, ça alors ! Quelle incroyable surprise ! À quelques semaines de la sortie annoncée, Half-Life 2 Episode 2 se voit repoussé à l'été 2007 ! Ah là, là, on ne s'y attendait pas du tout, nous en sommes d'ailleurs tout retournés. Surtout que les deux autres jeux du « pack », Portal et surtout Team Fortress 2, suivront (logiquement) le même chemin. Et là, je suis censé conclure par une ânerie en me moquant des sempiternels retards de Valve, mais je vous avoue que j'arrive un peu au bout du stock et que les multiples excuses des hurluberlus de l'éditeur américain ne font de toute façon plus marrer personne.

Hi$toire de brouzouf



Le grand jeu du « kiboufki » ne cesse de faire de nouveaux adeptes dans l'univers impitoyable du jeu vidéo. Ce mois-ci, c'est l'éditeur autrichien JoWood qui s'offre Dreamcatcher, un autre éditeur, moins autrichien, puisqu'il est d'origine canadienne. On ne connaît pas le montant de la transaction et, quand on y réfléchit, ce n'est finalement pas très important. Il y a probablement trop de zéros pour que mon cerveau de pigiste puisse appréhender le concept.



Shoot again

Période de Noël oblige, Activision sort de sa hotte une compilation bien sympathique et intitulée FPS Legends. Je ne vais pas vous faire l'affront de traduire le titre, vous aurez compris par vous-même. Au programme, quatre jeux de bonne facture tels que Doom 3, Return to Castle Wolfenstein, Call of Duty et Quake 4. La sortie est prévue pour début décembre et avec un prix conseillé de 35 euros, c'est clairement une bonne affaire qui m'empêche de terminer pour une fois sur un sarcasme grognon. Pfff, je vous jure, quel boulot ingrat. Ah ben si, finalement, j'y suis arrivé.



Age of Empires III
The War Chiefs

Faîtes corps avec votre terre. Enterrez-y vos ennemis.

Défendez les Amériques en tant que Sioux, Iroquois ou Aztèques. En tant que chef de guerre, dirigez les bêtes de la forêt, renforcez vos unités et accélérez leur progression vers les points à conquérir. Renversez le cours des batailles en votre faveur contre des forces d'invasion européennes. Votre puissance s'accroît au fur et à mesure que vous maîtrisez les nouvelles cartes et la nouvelle campagne solo. Cette terre restera votre propriété à jamais. www.ageofempires3.com



Games for Windows

Microsoft game studios

ENSEMBLE STUDIOS

12+

www.pegi.info

© Microsoft, Age of Empires, Windows and Age of sont des marques, déposées ou non, de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Les noms des compagnies actuelles et produits mentionnés sont des marques appartenant à leur propriétaire.



Tu vas le boire ton lait de soja, oui ?!

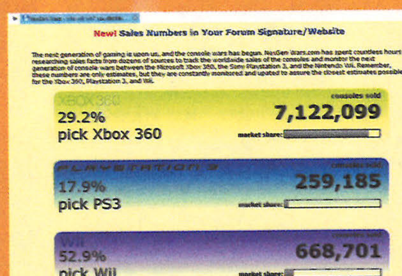
Phrase à la con

10/11/2006 – 15 h 23
Fumble : « Bon, tu verras, j'ai un peu trop tendance à utiliser le mot "franchement"dans mes textes, donc si jamais tu en vois passer, tu peux franchement les virer. »

Une news (village) people

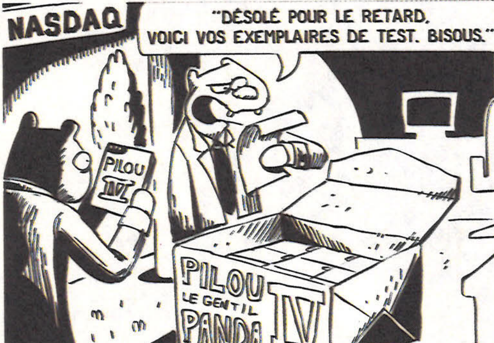
Dans une interview accordée au magazine « Planet Out », publication destinée à la communauté homosexuelle, notre ami le musicien Moby a déclaré qu'il allait tout faire pour que son futur enfant devienne « gay ». Comment ? Simple : en faisant par exemple boire à la future « môman » des quantités astronomiques de lait de soja. Oui, je sais, moi aussi, il y a un truc qui me choque vraiment dans cette news. J'ai qualifié Moby de « musicien ».

C'est la guerre !



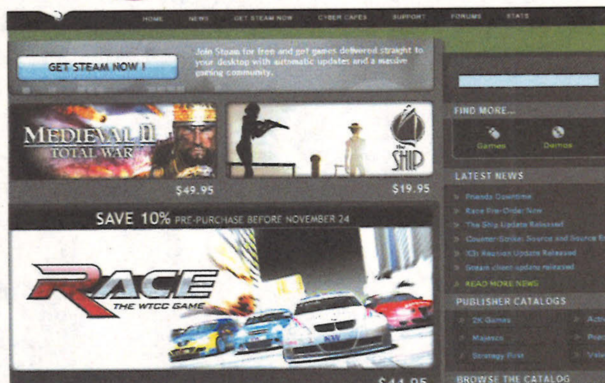
Qui va gagner la grande bataille des consoles « nouvelle génération » ? Hou, là, là, ma bonne dame, je n'en sais absolument rien, moi… Vous avez de ces questions ! Si ça vous intéresse tant que ça, le site **http://nexgenwars.com** vous donnera les ventes approximatives de chaque machine en temps réel. Il ne vous reste plus qu'à parier des sommes astronomiques avec vos amis sur le temps nécessaire pour que la Xbox 360 quitte définitivement la première place. Enfin, si vous n'avez rien d'autre à faire, si vous êtes poursuivi par une malchance tenace au jeu Euromillions et si vous ne fréquentez que des amis un peu idiots.

C'est mon chien qui l'a mangé



Rififi chez Activision, puisque l'éditeur vient de confirmer qu'il n'avait pas pu rendre son rapport financier pour le troisième trimestre 2006 dans les temps. À l'origine de ce retard, l'enquête que subit actuellement l'éditeur américain au sujet de malversations possibles concernant ses « stock options ». Je ne rentrerai pas dans les détails de l'affaire parce que c'est à se tirer une balle, mais cela n'augure rien de bon pour Monsieur Acti. À l'annonce de cette nouvelle, l'action avait déjà perdu 3,6 %, une broutille au regard des conséquences qu'aurait une exclusion définitive du NASDAQ, le plus gros marché électronique d'actions du monde. Ce qui lui pend au nez s'il ne remet pas ledit rapport dans les délais… En tout cas, ça prouve bien une chose : les éditeurs sont de vilains distraits. Ce qui expliquerait aussi pourquoi, parfois, ils oublient de nous envoyer « certains » jeux.

Trois ans pour agir



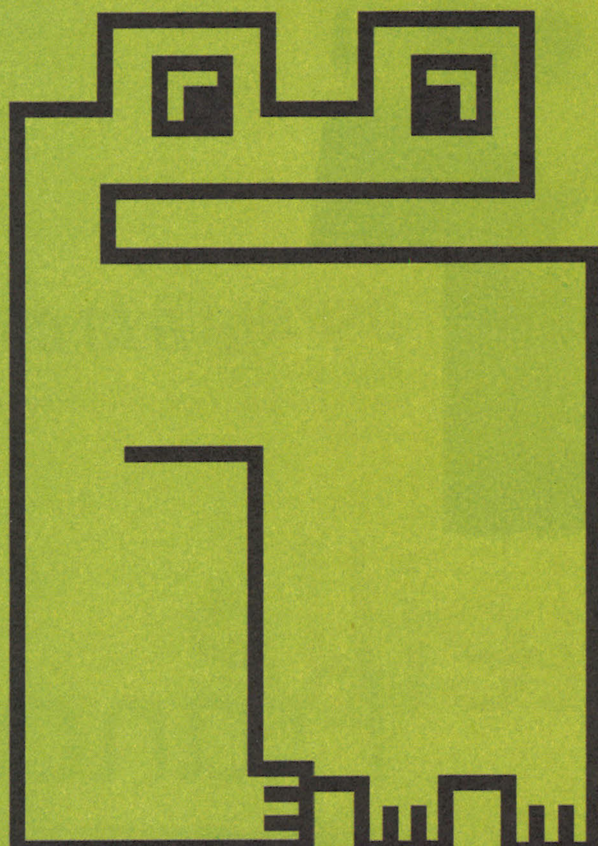
D'après le site eMarketer.com, le marché du téléchargement direct de jeux vidéo devrait s'envoler dans les trois ans qui viennent. En 2009, il représenterait 22% des ventes et deviendrait alors un circuit de vente totalement incontournable. Il est donc fortement conseillé à tous les éditeurs de se lancer dans l'aventure avant que Valve ne les pulvérise tous avec son « petit » Steam qui faisait encore rire tout le monde il y a moins de deux ans. Et, très honnêtement, Gabe Newell en maître du monde, je ne sais pas ce que cela vous fait, mais, moi, ça m'enchante moyen.

On en viendra tous à bout

Choisir le gadget débile du mois, croyez-moi, ce n'est pas toujours facile. Les inventeurs ne sont pas en effet à court d'ingéniosité quand il s'agit de proposer des objets toujours plus saugrenus. J'en tiens une nouvelle preuve avec le Zero Blaster (www.zerotoys.com), une sorte de flingue ridicule dont l'unique utilité est de tirer des… ronds de fumée. Oui, comme ceux qu'on faisait avec une clope quand on avait quinze ans et que l'on tentait d'impressionner les midinettes alentour. Comble du bon goût, l'engin est même équipé d'une loupiote permettant de visualiser ses jolies « créations » de nuit. Tout cela pour une vingtaine de dollars, soit l'équivalent de quatre paquets de clopes. En fait, au moins avec ça, on ne risque pas de choper le cancer. La honte, par contre…



MACHINATION



mon-blog-sur-les-grenouilles-aux-yeux-rouges.fr

DEPUIS LE **20 JUIN** TOUT EST POSSIBLE,
LE .FR EST OUVERT AUX PARTICULIERS.

FAITES-VOUS-UN-NOM.FR

Personnalisez vos sites, blogs et e-mails. Pour une occasion ou pour la vie, faites-vous une place sur internet. Rendez-vous sur www.faites-vous-un-nom.fr



AFNIC



Le jeu GRATOS du mois

En général, on essaie de vous dégoter un bon petit jeu gratuit tous les mois. Eh bien, là, c'est ce brave Sid Meier qui a fait tout le boulot à notre place. À l'occasion de la sortie du dernier Railroads, le bougre vous offre gratuitement le Railroad Tycoon original. Ce n'est certes pas tout jeune et je vous sens déjà inquiet à l'idée de vous arracher les cheveux pour le faire tourner sous XP, mais tout est prévu et le titre est fourni avec le petit émulateur DOS adéquat. Attention cependant : le fichier pèse ses 15 Mo. Oui, une bonne dizaine de disquettes. Je sais, c'est absolument scandaleux. www.2kgames.com/railroads/railroads.html

Phrase à la con

20/11/2006 – 17h12

Nedd : « Désolé pour jeudi, j'ai eu un imprévu prévisible. »



Bonne conduite

Vous venez d'hériter de 4 000 dollars et vous ne savez qu'en faire ? Ça tombe bien, moi je sais. Pourquoi ne pas investir dans ce très joli siège baquet doté de tout ce qu'il faut pour cartonner aux simus de bagnoles ? Volant, pédalier, levier de vitesse et même subwoofer de 1 000 watts, tout y est pour se la jouer aigle de la route. Enfin, non, il manque tout de même l'écran et la machine pour faire tourner les jeux, mais avouez que c'est alléchant. Quoi ? Vous n'aimez pas les ouatures ? Ah, mais ce n'est pas bien grave, vous pouvez en faire don à la rédac qui sera ravie de ce joli cadeau. N'oubliez pas d'écrire « Pour Yavin » en titre de votre courrier. Merci beaucoup. Gros bisous.

Monde CRUEL



Cela faisait déjà un petit moment qu'on ne s'était pas coltiné l'annonce des difficultés financières d'un développeur et voilà que ça recommence. Le malheureux élu n'est autre que le Français Nevrax, développeur de Ryzom. Pour l'instant, il n'est pas encore question de glisser la clé sous la porte, mais quand on rencontre une expression comme « passer sous administration judiciaire », ce n'est guère rassurant pour l'avenir. Malgré tout, les développeurs affirment que des solutions devraient être trouvées assez rapidement pour maintenir la boîte à flot avec l'intervention d'un possible repreneur dans un futur proche. Qui ? Mystère pour le moment. En tout cas, on croise bien fort les doigts et l'on espère vous annoncer des trucs un peu plus sympas d'ici à quelques numéros.

Vieille France



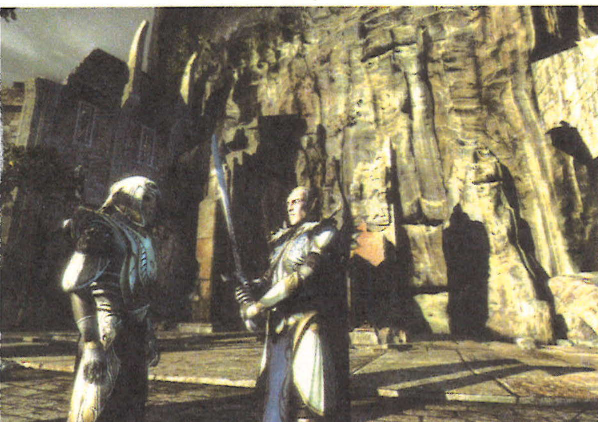
Nos « amis » de l'association Familles de France n'en ratent décidément pas une dès qu'il s'agit de faire parler d'eux. Et pour ne pas rompre avec la tradition, ils s'en prennent une fois de plus aux jeux vidéo. On notera cette fois un léger progrès, puisque ces braves gens ont décidé de créer un label afin que le quidam puisse acheter des jeux qui ne puissent pas nuire à la santé mentale de ses rejetons. Apparemment, la classification déjà en place (le label PEGI présent sur chaque boîboîte) ne les satisfaisait pas et la nouvelle validation qu'ils proposent garantit en outre l'absence de sexe, de violence, de stupéfiants et de toute atteinte aux bonnes mœurs. Dix jeux ont d'ores et déjà été cités comme des exemples à suivre, notamment Animal Crossing, New Super Mario, Nintendogs ou encore David Douillet Judo. Le fait qu'ils n'aient perçu aucune once de violence dans ce dernier titre démontre à quel point ces gens sont de véritables pros du jeu vidéo. Dites, les gars, un tips pour vos prochaines sanctions : il y a une vie après le menu des options.

>Genre : Tranches d'Elf
>Éditeur : 10TACLE
>Développeur : 10TACLE/Slovaquie
>Sortie prévue : Q2 2007

ELVEON



Voilà, c'est comme ça qu'on tient une épée, t'as compris cette fois ?

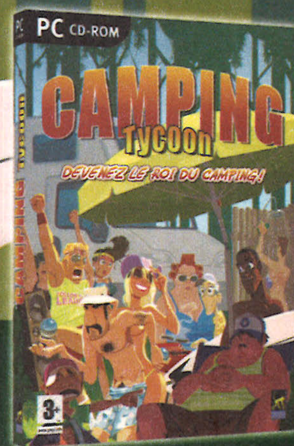


Des gars de 10TACLE Studios sont passés récemment au bureau pour nous montrer Elveon, dont on vous avait déjà un peu parlé après l'E3. Pad en main, on a pu essayer de manier le héros à travers un niveau inamical. Alors Elveon, qu'est-ce que c'est, et comment ça se joue ? On va vite passer sur le background, assez travaillé, et avoir l'originalité de ne causer que d'elfes. Des petits, des grands et des pas mûrs. Et ces elfes se battent, avec quatre catégories d'armes qui varient en style et en distance : l'arc, la lance, l'épée et les dagues. Il s'agit donc d'un RPG/action avec une grosse importance du matos, mais surtout des mouvements de combat utilisés. Il y a effectivement de nombreux combos possibles à essayer, durant des affrontements lents, posés et tactiques. Il faut décider vite entre défense et assaut, pour contrer plusieurs ennemis la plupart du temps. Ce gameplay sera au cœur d'Elveon et l'histoire linéaire sera complètement à son service. Next gen oblige, la réalisation est bien partie pour être véritablement magnifique, avec des animations gracieuses et précises. L'action au pad possède déjà un excellent feeling. Hélas, il est trop tôt pour en dire plus, il reste énormément de développement à effectuer sur le titre. Pour preuve : les développeurs se tâtent encore sur le niveau de violence que devra afficher Elveon. Moi, je dis, décapitation minimum, sinon quel intérêt de manier aussi bien les lames ? En tout cas, si comme moi vous rêviez d'un digne successeur à Severance, sachez que tout espoir n'est pas perdu. En attendant une version un peu plus aboutie…

Fumble

PC CD-ROM









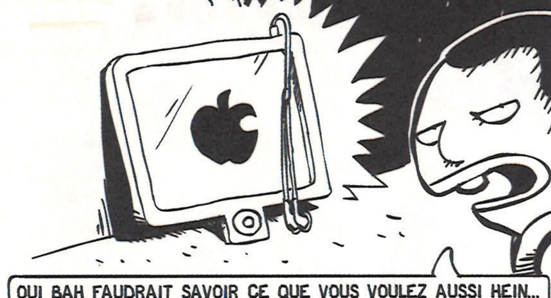
www.anuman.fr



www.campingtycoon-lejeu.com

Disponible

Débandade



La vidéo sur iPod, ce n'est pas encore ça. Oh, je ne parle pas de la qualité (encore que), mais du succès tout relatif rencontré par la vente de films, séries ou clips sur iTunes Store, le portail commercial d'Apple. D'après une étude de Nielsen Media Research effectuée sur 400 détenteurs d'iPod 5G, environ 2,2 % d'entre eux seulement auraient téléchargé des petites images qui bougent sur le célèbre service en ligne. Ça fait tout de même un paquet de gens (97,8 % exactement, ne me remerciez pas, c'est normal) qui trouvent ridicule de payer pour mater des vidéos sur un écran de taille lilliputienne. Quelque part, ça me rassure, il y a encore des choses qui tournent rond en ce monde.





Crise cardiaque

J'ai une bonne et une mauvaise nouvelle. Vu que vous ne pouvez pas me répondre, je ne vais pas vous laisser le choix et commencer par la bonne. Voici donc deux belles images de Crysis qui confirment tout le bien que l'on pense du futur FPS de Crytek, c'est toujours autant à se jeter par terre, la langue pendante. La mauvaise, c'est que le jeu ne sortira pas avant le mois d'avril, au plus tôt. Pas grave, vous pourrez vous consoler avec Team Fortress 2 en attendant. Ah, ben, non, peut-être pas en fait. Duke Nuk... Oh, ça va, descendez de ce tabouret maintenant, vous êtes ridicules.



Debout là-dedans !

Cela doit faire 200 ans que les développeurs de Cerulean Studios n'ont pas fait évoluer Trillian, leur « messenger » universel. Mais voici venir Astra, nouvelle déclinaison du célèbre soft. Pour le moment toujours en version alpha, on peut désormais en apprendre plus sur les nouvelles fonctionnalités top moumoute qu'il proposera, en se rendant sur le site officiel, juste là : www.ceruleanstudios.com/ap/. La mauvaise nouvelle, c'est qu'Astra intègrera désormais les « buzz », ce truc indigeste qui vous permet par exemple de faire vibrer la fenêtre de vos contacts endormis (comme sur MSN). Les développeurs en sont d'ailleurs bien embarrassés : « À la demande générale, Trillian Astra supportera dorénavant les Buzz, une manière particulièrement pénible d'attirer l'attention de vos contacts. Nous nous excusons par avance de devoir coder ce truc ». J'adore ces mecs.

Un pas en avant, un pas en arrière

David Poltrack, responsable de la recherche pour CBS (un des plus gros réseaux télé américains) vient d'engendrer un joli séisme dans le monde merveilleux du copyright. Lors d'une conférence qu'il donnait dans une école de commerce new-yorkaise, il aurait déclaré en substance que finalement Youtube (le site de partage de vidéos) ne leur portait pas vraiment préjudice en autorisant la diffusion de leurs programmes et qu'il ne comptait certainement pas leur exploser les rotules pour ça. Selon Poltrack, plutôt que d'interdire et de sanctionner à tout va, il est plus intelligent d'offrir ce que les gens demandent et de le faire en respectant une certaine norme de qualité. C'est la raison pour laquelle CBS propose gratuitement sur son site de mater toutes les séries diffusées par la chaîne, en n'oubliant pas de parsemer tout ça d'un peu de pub, parce que, bon, il faut bouffer aussi. Au même moment, Universal Music lance ses avocats à l'assaut de MySpace, prétextant que le site communautaire (mais surtout extraordinaire portail de promotion pour artistes) ne serait qu'un vaste entrepôt du piratage et que tout ça lui ferait perdre beaucoup de sous. Le copyright, finalement, c'est une histoire d'équilibre cosmique : quand on fait une avancée significative d'un côté, il faut toujours contrebalancer par une énorme connerie de l'autre.



L'enfer du jeu jeu

Ne demandez pas Rainbow Six Vegas à votre revendeur favori, il ne l'a pas encore. Non pas qu'il vous en veuille, mais la version PC du jeu d'Ubisoft ne sortira (aux dernières nouvelles) que le 12 décembre. Et vu que le jeu a déjà été reporté plusieurs fois, je commence à être un peu inquiet… Alors même si on vous en a dit plein de bien tout récemment sur plusieurs pages, on ne peut que vous conseiller d'attendre un test complet avant de vous ruer sur le titre. Je sais, je radote, mais c'est pour votre bien. Et votre portefeuille.



Gauche, QUATRE MORTS

Bien décidés à rattraper « l'erreur » Counter-Strike : Condition Zero (qui portait bien son nom), les développeurs de Turtle Rock Studios (www.turtlerockstudios.com) sont tout fiers de nous annoncer leur nouveau titre : Left 4 Dead. Un nouveau FPS bien nerveux et jouable à quatre, d'où le nom vachement subtil. Le jeu sera, bien entendu, édité par Valve, utilisera le Source Engine et serait, de l'aveu des concepteurs, le « Counter-Strike des jeux en coopératif », ce qui ne veut absolument rien dire, mais ce n'est pas bien grave. En attendant, ils ne diffusent ni images, ni détails sur le contenu. Tout au plus apprend-on que leur production devrait sortir en 2007 et qu'elle devrait largement surpasser la précédente. A priori, ça ne devrait pas être trop difficile.



Phrase à la con

8/11/2006 – 15 h 11
Jérome de Joypad en face : « C'est long à venir, c'est pas normal. »

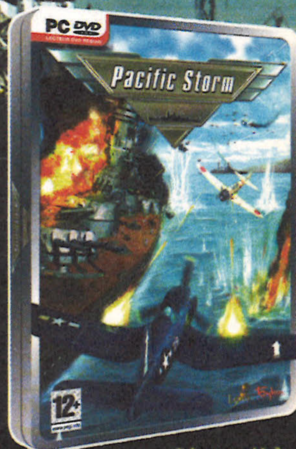
Pacific Storm

"Très riche et très complet." GAMEKULT.COM

"Pacific Storm vous tiendra en haleine de nombreuses heures." jeuxvideo.com

REVIVEZ LE PLUS GRAND CONFLIT AÉRONAVAL DE TOUS LES TEMPS

DÉMO JOUABLE SUR www.pacificstorm-lejeu.com



www.pacificstorm-lejeu.com











Nominé E3 2006 - Meilleur jeu de Stratégie


Disponible Edition Limitée METAL

S.T.A.L.K.E.R.
Shadow of Chernobyl
Deuxième fournée de Becquerels

Depuis le temps que je veux mettre mes mains sur S.T.A.L... Bon, Stalker, quoi. Voyage de presse habituel : je reçois le planning de nos vacances. Arrivée, resto, présentation du jeu, jusqu'ici tout va bien. Deuxième jour : surprise. Surprise ? J'ai comme un affreux doute là. Bon, pas de panique. Même s'il s'agit bien de ce que je pense, il faut relativiser. Fumble y est allé il y a presque trois ans et il semble toujours à peu près normal. Enfin, la plupart du temps...

Il y a quelques semaines, Fumble m'appelait pour me proposer mon premier Press Tour. Youpi ! Ça se passe en Ukraine pour S.T.A.L.K.E.R. Je sens venir le piège... Euh, on va quand même pas à Tchernobyl ? « Non, non, tu vas à Kiev, et tu pourras jouer au jeu... » Me voilà rassuré !

par June

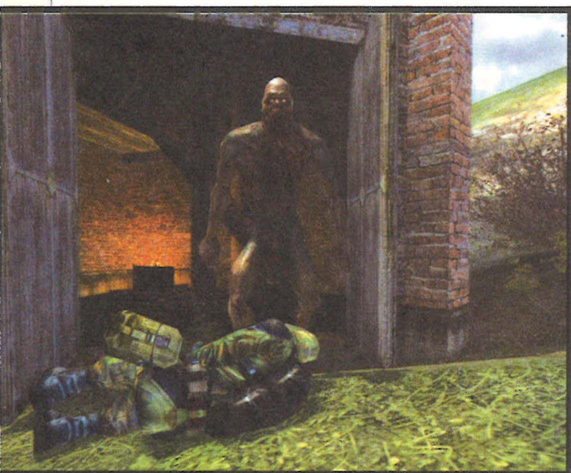




Le soir, les Stalkers aiment se réunir autour d'un feu, chanter des chansons et manger des chamallows radioactifs.

Comme par hasard...

Le lendemain de notre arrivée, réveil à 8 h 30. Il faut prendre le car pendant deux plombes pour aller à Tchernobyl (ndFumble : Il est des nôôôôtreuhhs !). Parfois, je déteste avoir raison. Si GSC World décide encore de repousser la date de sortie de S.T.A.L.K.E.R., les journalistes de jeux vidéo iront plus souvent dans la Zone que ceux du JT. N'importe quoi... Enfin bon, nous arrivons enfin à proximité et les Français qui blaguaient depuis trois heures genre « nous, on n'a pas peur » commencent peu à peu à se taire et à laisser venir le stress. Je dois avouer que la Centrale en elle-même n'inspire pas particulièrement d'angoisse. En tout cas, pas autant que le déjeuner dans la cantine de la ville de Tchernobyl. Mais la palme du glauque et du flippant revient de loin à la ville fantôme de Prypyat. Imaginez un peu ce que cela peut faire de se retrouver dans une ville complètement morte. Des H.L.M. à perte de vue, des objets abandonnés dans la rue depuis plus de vingt ans et un silence absolu seulement brisé par le son de nos pas. Le vide devient rapidement étouffant. Une parfaite introduction à l'expérience que propose S.T.A.L.K.E.R.



Non, n'insiste pas, je ne veux pas être ton ami.

And now, ladies and gentlemen

Comme vous le savez sûrement maintenant, S.T.A.L.K.E.R. n'est plus un rêve de hardcore gamer. Il sort bel et bien quelque part courant mars 2007, cette fois c'est sûr. Enfin, à part si un autre réacteur explose d'ici là. Mais ne parlons pas trop de malheur et parlons un peu plus du jeu. Et comme vous êtes des lecteurs assidus de notre merveilleux magazine, vous savez déjà tout ce qu'il y a à savoir sur ce soft. L'occasion cette fois-ci de rentrer un peu plus dans les détails. Et si vous ne connaissez pas du tout le jeu, tant pis pour vous. Non, je ne veux pas le savoir... Bon O.K., comme je suis un mec cool, je vous fais quand même un petit résumé. Avril 2006. Le fameux réacteur de Tchernobyl explose encore mais on sait pas pourquoi. Le Stalker est une sorte de malade mental qui adore se prendre des radiations de partout juste pour frimer et qui flingue tout ce qui bouge pour savoir ce qui s'est réellement passé. Voilà, vous n'aurez rien de plus.

Qui suis-je ? Où vais-je ?

J'ai donc pu tâter de la bête pendant quelques heures et l'impression qu'il m'en reste est une après-midi plutôt frustrante. Les développeurs ne nous autorisaient qu'à jouer à partir de sauvegardes bien précises, ce qui nous catapultait dans des missions auxquelles on ne comprenait rien. C'est d'autant plus dommage que le jeu mise énormément sur l'ambiance, l'immersion et le scénario. Mais je peux tout de même vous narrer les bonnes surprises ou petites bizarreries que j'ai pu voir au fil de mon avancée. Par exemple, le moteur physique fait des merveilles lorsque des phénomènes paranormaux viennent balancer des passants innocents dans les airs tout en les électrocutant. Mais il ne semble pas s'appliquer à tous les éléments du décor pour le moment : certains

Et ça ne vous donne pas envie d'y aller ?

cadavres semblent très bien ancrés dans le sol.
À un moment, je tentais de tirer sur une chaise (oui, je fais des trucs bizarres parfois) et malgré les impacts de balles qui apparaissaient sur le dossier, elle ne bougeait pas d'un iota. Énervé, je me suis emparé d'une grenade et elle a enfin capitulé en tombant sur le sol, intacte. Balèze la chaise.

Ah l'architecture communiste, c'est magnifique !



Je viens en paix

Malheureusement, je n'ai pas vraiment pu tester le côté RPG. Le troc avec les autres Stalkers reste assez limité pour le moment et il semble difficile de discuter avec des personnes qui vous tirent dessus à vue. D'ailleurs, pour un endroit complètement bouclé militairement, je trouve qu'il y a un peu trop de monde dans la Zone. Pas moyen de siroter sa vodka tranquille. Petit détail marrant au passage : lorsqu'on boit de l'alcool pour faire descendre son taux de radiation (normal, hein), la caméra se met à tanguer pendant une bonne minute. À consommer avec modération donc et surtout quand vous n'avez pas trop d'ennemis dans le coin. Les autres effets visuels sont aussi vraiment époustouflants. J'ai personnellement pu tâter du fameux monstre translucide et je peux vous confirmer qu'il donne pas mal de fil à retordre. Les graphismes ont légèrement perdu de leur superbe à cause d'autres claques techniques comme Crysis, mais les décors restent impressionnants de réalisme. Prypyat, en particulier, retranscrit très bien le désespoir que l'on a pu voir de nos propres yeux.

Vis ma vie : à Tchernobyl

L'I.A. paraît aussi assez troublante. Malgré des capacités moyennes en combat, elle se révèle exceptionnellement avancée pour le reste. Chaque être vivant dans la Zone poursuit sa petite existence même lorsqu'on se trouve à des kilomètres de sa position. Il bouffe, combat d'autres NPC et roupille à sa guise. Leurs déplacements ne sont pas scriptés et ils restent rarement au même endroit pendant longtemps. Il faut vraiment faire attention quand on croit avoir nettoyé un endroit et que l'on revient quelques heures plus tard sans se méfier. Enfin… avec une trentaine de journalistes qui braillent dans la même pièce, il est clairement plus difficile d'être surpris. On attend avec impatience une petite version bêta plus intime pour pouvoir se faire une idée plus précise de la chose. Malgré les mauvaises conditions, S.T.A.L.K.E.R. restait méchamment attractif et j'en bave toujours d'avance.

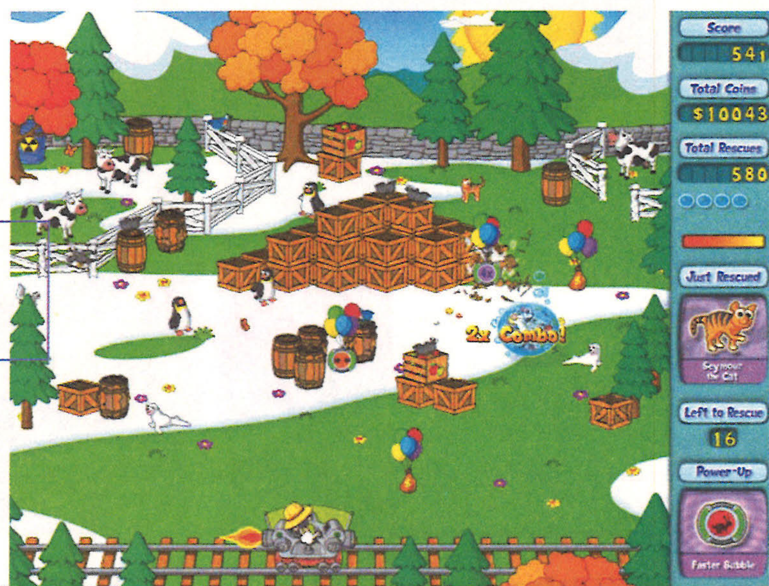
Je vous assure, je n'ai rien touché.





Le parc d'attractions de Tchernobyl, grand standing.

Genre : Massacre radioactif **Éditeur :** THQ **Développeur :** GSC Game World/Ukraine **Sortie prévue :** Mars 2007



Fizzball
Oui, ça fait un peu Fisher Price, moi j'aime bien, ET ALORS ?



DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

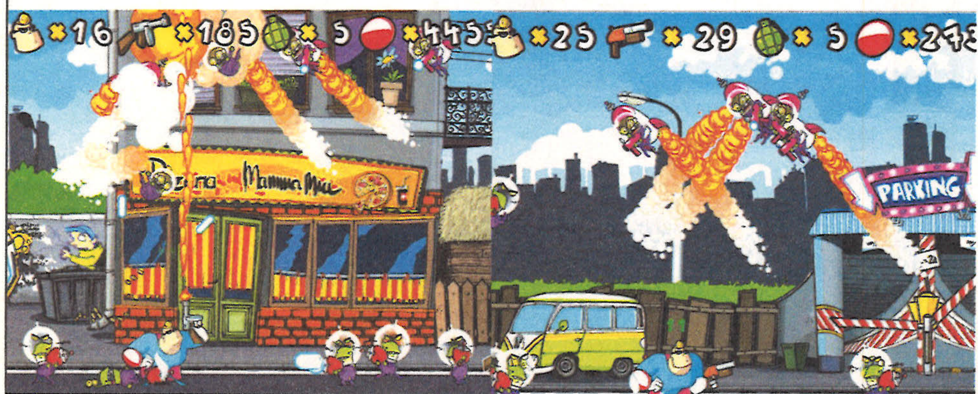


D.N.A.
La génétique pour les nuls, comme dirait l'autre.

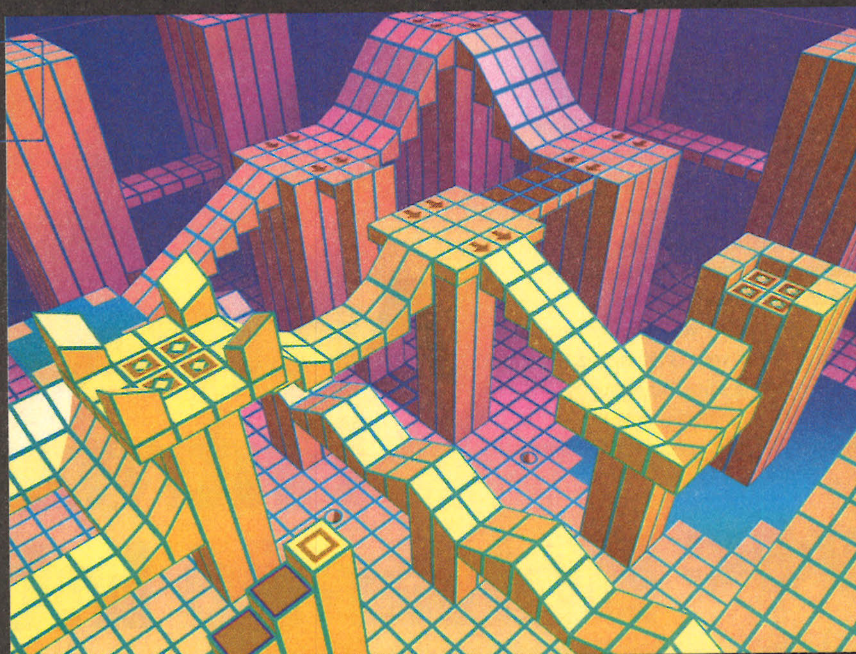
Quand j'étais ado, je trouvais déjà les profs un peu collants, avec cette manie d'arriver à l'heure et de se souvenir des devoirs demandés la veille. À croire qu'ils ne font que ça dans la vie ou que c'est leur métier… Pfff, n'importe quoi. Et voilà que ça recommence. Il y a quelques mois, je vous parlais de (l'excellent) Professor Fizzwizzle (http://avagames.net/professor/index.htm), un jeu de puzzle super fun et devinez quoi ? Le bougre est de retour dans un… casse-brique intitulé Fizzball (www.grubbygames.com/fizzball/). Oui, un des plus vieux concepts de l'histoire vidéoludique et le plus étonnant, c'est que c'est très bon. Question graphisme, on reste dans le ton du jeu précédent, c'est mignon, sans plus. En revanche, côté jouabilité, on devra libérer un tas d'animaux de leur enclos afin de passer au niveau suivant. Et ils sont nombreux, les niveaux, alors accrochez-vous à votre souris parce que la petite baballe ne vous fera pas vraiment de cadeau. Idéal pour les gosses (bonne chance pour les décrocher d'une partie), le jeu parvient tout de même à se hisser jusqu'aux plus « hardcore gamers » d'entre nous tant ce vieux principe de jeu reste prenant. On se surprend à y passer à nouveau des heures, preuve que, contrairement à nous, il n'a pas pris une ride.

QUOI DE NEUF ?

Un jeu qui implique un tantinet plus de réflexion, voici D.N.A. (www.merscom.com/arcade/dna/) dont le titre devrait vous évoquer un truc plutôt à la mode ces temps-ci. Allez, on en parle souvent à la télé et surtout dans la série Les Experts. Oui, voilà un jeu basé sur l'ADN, vous avez tout compris. Enfin, il s'agit plutôt d'un puzzle game fort sympathique dans lequel le but est de provoquer les plus grandes réactions en chaîne, comme d'hab', me direz-vous. Sauf que, s'il faut effectivement chercher à assembler des couleurs similaires, les cellules passent leur temps à se mouvoir comme des idiotes et les associations s'effectuent justement sur la base de la proximité entre les cellules. D'une seconde à l'autre, la réaction obtenue sera alors différente… Un poil stressant, mais le jeu nous prend en main dès le départ afin de tout nous expliquer de manière limpide. Ensuite, ce sera une autre paire de manches et il faudra se débrouiller tout seul comme un grand au travers des nombreux niveaux du titre. En plus, la réalisation est vraiment très chouette avec une ambiance manga toute mignonne et qui devrait plaire à pas mal de monde. Pour se défouler, on pourra ensuite se diriger vers Capitain Binary (http://binarny.pjwstk.edu.pl/en/index.html), un joli clone de Metal Slug dont le concept ne vous demandera pas des heures de réflexion puisqu'il suffit d'avancer et de shooter tout ce qui bouge. Mignon et fun, ça vaut le détour.



Capitain Binary
0 % de subtilité, 100 % d'action, c'est tout ce qu'on demande.



Spindizzy Remake
Ça semble en tout cas très fidèle à l'original.



Flowerman
Dites-le avec des fleurs.

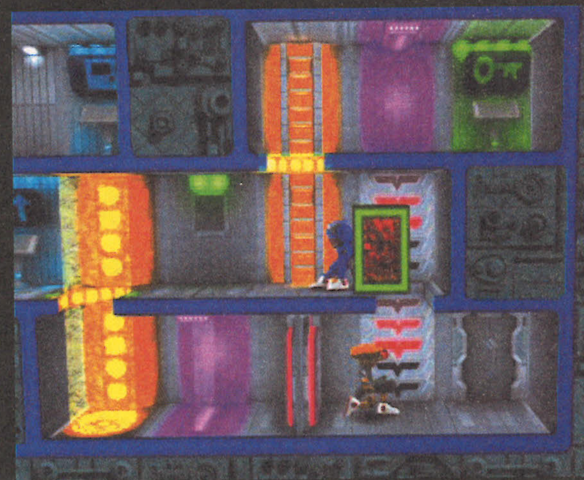
Un peu de technique

Passons maintenant à du très sérieux avec Glest, un vieux projet toujours actif et, surtout, de plus en plus intéressant. C'est de la stratégie en temps réel, en 3D avec la possibilité de tout customiser comme on le souhaite si on touche un peu en langage XML, ce qui n'est pas vraiment mon cas, j'ai déjà bien assez de mal avec le français. La version en cours permet de jouer en solo contre des I.A. et emporte le joueur dans un monde où se confrontent magie et technologie. O.K., ce n'est pas très original, mais le jeu mérite d'être essayé, même s'il se révèle encore assez instable sur certaines machines. Une importante communauté s'est déjà formée et vous pourrez échanger un tas d'informations via les forums officiels du jeu. Acclamé dans différents festivals, Glest a de beaux jours devant lui et c'est tout le mal qu'on lui souhaite. Et parce que les bonnes choses ont décidément toujours une fin, terminons par un petit shoot'em up japonais affectueusement nommé Shikigami No Shiro 3 (www.4gamer.net/news.php?url=/patch/demo/shikigami_3/shikigami_3.shtml). On n'a pas vu les premiers opus, mais comme le dit mon épicier du coin : on s'en fout. C'est beau et speed, on peut jouer à deux, ajuster la difficulté et tout le toutim. Cela ne nous donne toujours pas un jeu aussi culte que pouvaient l'être les légendaires Raiden ou Ikaruga, mais c'est tout de même de haute volée. Alors, on ne va certainement pas faire la fine bouche devant une production d'une telle qualité.

News en vrac

Vous n'avez pas rêvé : dans le paragraphe précédent, j'ai bien dit « pour terminer » et pourtant je continue. C'est osé, je le reconnais mais il faut que je vous parle de deux ou trois projets futurs comme ce Bad, Bad Bots ! (www.mediumedge.com/bbb/index.html), un jeu de plate-forme déjà fort alléchant dans lequel il faudra rentrer dans le lard d'une armée de vaisseaux spatiaux afin de sauver l'humanité. Ensuite on surveillera de près un futur remake de Spindizzy (www.retroremakes.com/forum2/showthread.php?t=8173), le fameux jeu qui a rendu fou toute une génération de joueurs avec sa toupie démente à emmener de niveau en niveau. Au vu des premiers screens, ça s'annonce pas mal du tout et on devrait avoir affaire à de la bonne qualité. On conclut avec Flowerman (http://www.ubrothers.com/), un futur jeu (candidat à l'Independent Games Festival 2007) où l'on aura à affronter des aliens dont la seule idée est de buter toutes les fleurs qui se trouvent à proximité. Très space (mais aussi très belle), cette production semble en tout cas furieusement originale et, si vous êtes sages, vous pourrez même en voir une vidéo sur le site officiel, en cherchant bien. On reparle de tous ces jeux au moment de leur sortie respective parce que, vous connaissant, vous aurez de toute façon paumé les adresses en cours de route. Bande de gros distraits.

Yavin



Bad, Bad Bots !
Certes, c'est un peu spécial, on attend de voir...

Glest You shaaaaall not pa...
Oh, ça va hein, moi aussi je peux frimer.





Jeu vidéo recherche joueur discipliné et motivé pour se lancer dans des opérations militaires de grande envergure. Au cours de votre mission, vous serez amené à imaginer puis à mettre en œuvre des tactiques nécessitant ruse et expertise technique. Poste à pourvoir dans trois mois.

Armed Assault

par Dr.Loser

Armed Assault Entrez en guerre avec Bohemia Interactive

Que se passe-t-il lorsqu'un régime communiste et une monarchie tentent de s'établir sur une île pas plus grande que Mayotte ? Soit le roi décide d'organiser une garden-party pour célébrer la lutte des classes, soit il commande des hélicoptères de combat et des T72, juste comme ça, au cas où. Nous ne sommes pas à Mayotte mais à Sahrani, une île imaginaire de 400 km² dont la partie sud rappelle l'Afrique méditerranéenne tandis qu'au nord, les habitants doivent se contenter d'un climat scandinave. Évidemment, c'est la guerre ! Vous allez vivre un conflit en douze épisodes au cours desquels vous incarnerez un simple soldat, un pilote, un commandant et un membre des Spec Ops. Avant chaque opération militaire, vous pourrez lancer une mission secondaire qui, si vous la réussissez, vous facilitera la tâche pour la suite. Par exemple, si votre section doit capturer une ville, vous commencerez par jouer les forces spéciales pour tenter de détruire les pièces d'artillerie ennemies et éviter ainsi d'être pilonné durant l'assaut. Si la pluie d'obus ne vous gêne pas, mais que vous craignez l'arrivée de renforts, vous choisirez plutôt de faire sauter un pont pour bloquer les convois adverses. Non seulement la campagne solo d'Armed Assault promet d'être longue et variée, mais en plus, grâce à ces missions secondaires, elle devrait bénéficier d'une excellente rejouabilité.



Vous noterez la précision avec laquelle les ombres sont appliquées.

Ce n'est qu'un tout petit échantillon de l'armement disponible.



En théorie, le nombre d'I.A. n'est pas limité. En pratique, elle sera fonction de la puissance de votre CPU.

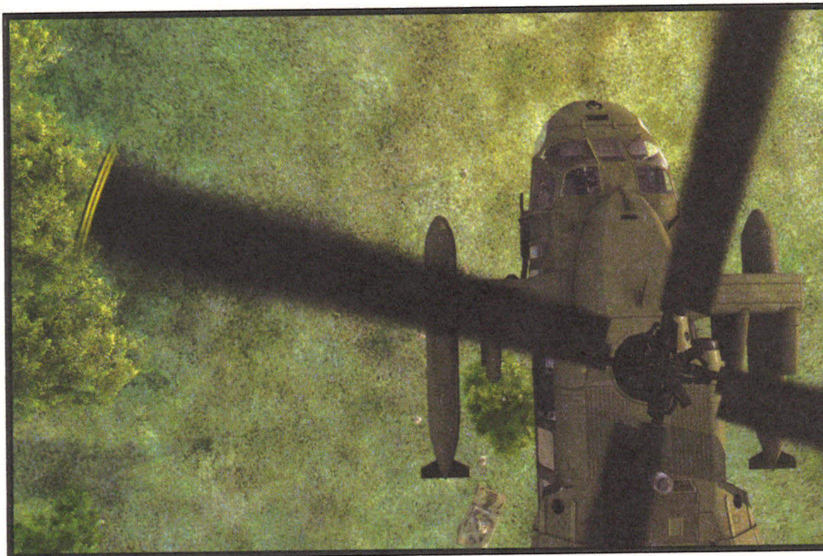


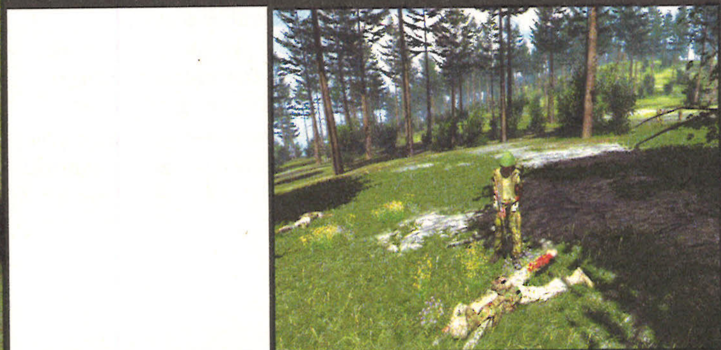
On n'est pas là pour s'amuser !

Si vous voulez énerver Marek, le P.-D.G. de Bohemia, dites-lui juste qu'Armed Assault est un FPS. Il vous expliquera alors que le concept du jeu n'est pas de tirer sur des ennemis, mais d'apprendre à utiliser votre environnement, votre équipement et votre cerveau pour mener à bien vos objectifs. Pour un peu, il vous assurerait presque qu'il ne s'agit pas d'un jeu vidéo, mais d'une véritable simulation militaire. Ce que Marek veut dire, c'est que la phase de tir ne constitue qu'une petite partie du gameplay. Avant de débuter une mission, vous devez lire le briefing et planifier vos actions. Commencez par repérer sur la carte l'emplacement des troupes ennemies. Localisez ensuite les routes et essayez de voir en fonction des courbes de niveau et de la position des forêts quelle voie emprunter pour atteindre votre objectif sans vous exposer au feu adverse. Enfin, sélectionnez un équipement adapté aux cibles que vous souhaitez détruire, faites une prière et préparez-vous à prendre une raclée !

Qu'est-il advenu d'Operation Flashpoint 2 ?

Il y a deux ans et demi, le studio de développement Bohemia et son éditeur Codemasters commencèrent à se disputer à propos de l'avenir d'Operation Flashpoint et de la version Xbox qui n'en finissait plus d'être retardée. Le P.-D.G. de Bohemia refusant tout compromis, il s'ensuivit un échange de mails inamicaux qui mirent fin à la collaboration entre les deux parties. Aux dernières nouvelles, Operation Flashpoint 2 serait toujours en chantier chez Codemasters bien que le site officiel n'ait pas été updaté depuis une éternité.





C'est encore loin chef ?

Une fois sur le terrain, à moins que l'armée ne vous ait confié un GPS, il faudra vous repérer grâce à la boussole. Si vous n'avez pas l'habitude de lire une carte d'état major, vous pouvez toujours tricher en affichant votre position sur la carte, mais vous passerez à côté de l'un des aspects les plus intéressants d'Armed Assault : le simulateur de randonnée ! En effet, comme dans une véritable opération militaire, l'un des points les plus importants consiste à trouver comment se rendre d'un endroit à un autre de la façon la plus rapide et la moins risquée tout en évitant de se perdre en cours de route. Vous aurez accès à une cinquantaine de véhicules civils et militaires : avions, hélicoptères, tanks, camions, jeeps, motos, navires, Skoda, tracteur agricole… Mais la plupart du temps, vous préférerez marcher, ramper et nager afin de rester le plus discret possible. Rassurez-vous, il est toujours prévu d'accélérer le temps dans le jeu quand vous devez crapahuter sur des kilomètres.



La modélisation des véhicules est parfaite dans ses moindres détails.



Enfin de véritables forêts bien denses où l'on peut se cacher.



Genre Joint The Army **Éditeur** 505 Games **Developpeur** Bohemia Interactive Studio/République tchèque **Sortie prévue** Février 2007

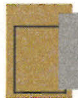
Cible en vue !

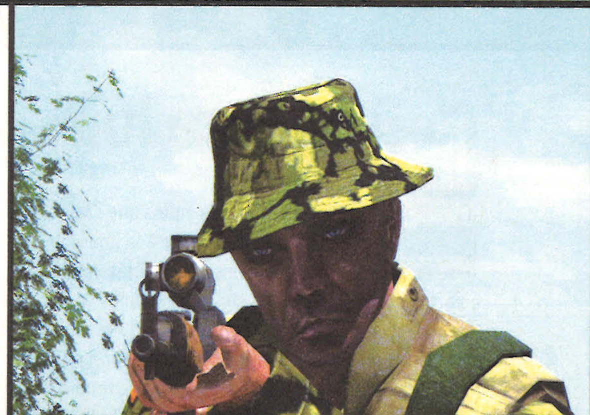
ne fois à portée de tir, réfléchissez bien avant d'appuyer sur la gâchette, car en face de vous se trouve une I.A. agressive et rusée. Quand elle repère votre position, elle est suffisamment intelligente pour se dissimuler puis attendre patiemment que vous vous approchiez à découvert pour ouvrir le feu, ne vous laissant ainsi aucune chance de survie. Une I.A. qui campe, c'est aussi ça le progrès ! Pour rester furtif, vous devrez avant tout éviter de courir, vu que l'I.A. est sensible aux mouvements. Aidez-vous aussi de la végétation : chaque buisson possède un certain coefficient d'opacité grâce auquel le jeu peut déterminer la probabilité pour que vous restiez invisible une fois caché derrière. Lors des affrontements, vous devrez tenir compte de la balistique : la trajectoire des balles, leur vitesse, leur puissance de pénétration et leur capacité à ricocher sont fidèlement reproduites. Armed Assault bénéficie d'un réalisme tel qu'il est possible d'y jouer en vous basant sur votre connaissance du monde réel et votre bon sens. Si vous vous cachez dans une maison et qu'un tank repère votre position, suivez votre instinct : sortez par la porte de derrière et prenez vos jambes à votre cou avant que le char ne réduise le bâtiment en ruines !



La distance d'affichage peut s'étendre jusqu'à dix kilomètres.

Je suis nous

'une des principales innovations apportées depuis Operation Flashpoint consiste à pouvoir entrer dans la peau de chacun de vos hommes. Certains se plaindront du manque de réalisme que ça implique, mais il faut voir le bon côté des choses : terminé les missions où votre spécialiste anti-tank refuse de tirer son missile pour une raison qui vous échappe. Exit les embuscades ratées à cause du mitrailleur qui ouvre le feu alors que l'ennemi est encore hors de portée. Plus besoin de toujours jongler avec l'interface de commandement, vous positionnerez vos hommes exactement là où vous le souhaitez et les ferez agir comme bon vous semble lors des moments critiques. Pour le reste, Armed Assault reprend strictement



Game 2 est remisé au placard

Bohemia n'ayant plus le droit d'utiliser la marque Operation Flashpoint qui appartient à Codemasters (voir autre encadré), ils ont désigné la suite sous le nom de code « Game 2 ». Il y a encore un an et demi, Bohemia comptait en faire une espèce de jeu de rôle totalement ouvert où des centaines de soldats et de véhicules évolueraient librement sur une île gigantesque grâce à une I.A. incroyablement développée permettant de simuler un conflit militaire. Ils se rendirent vite compte que leur projet était trop ambitieux et nécessiterait plus de trois ans avant d'aboutir à un hypothétique résultat. Bohemia décida donc de laisser de côté les recherches effectuées sur Game 2 afin de se concentrer à 100 % sur Armed Assault. Ils doublèrent la taille de l'équipe de développement et se donnèrent un an de plus pour produire le digne successeur de Flashpoint ! Ce n'est pas pour autant que les travaux réalisés sur Game 2 n'aboutiront pas un jour, peut-être lors de la prochaine décennie...



Si vous possédez trois écrans, vous pourrez afficher le jeu sur 180°.



le même gameplay que son aîné. L'ironsight est à présent modélisé en 3D, il est possible de nager et de plonger au sol, mais à part ces quelques modifications minimes (mais forts appréciables), le jeu reste inchangé. Et c'est parfait ainsi ! Bien que le niveau de difficulté soit entièrement customisable, que vous puissiez afficher un indicateur ami/ennemi sur le HUD ou augmenter la résistance physique de votre soldat, Armed Assault restera toujours une simulation complexe et exigeante. Si vous ne vous creusez pas les méninges et que vous vous contentez de tirer sur les ennemis à vue, vous finirez systématiquement six pieds sous terre.

CTF, CTI, COOP et TDM

Les différents modes multiplayers accueillent jusqu'à 65 joueurs auxquels peuvent s'ajouter autant d'I.A. que le CPU du serveur pourra encaisser. Le coop permettra de rejouer toute la campagne solo en plus des niveaux conçus spécialement pour. Vous aurez aussi droit à du Team



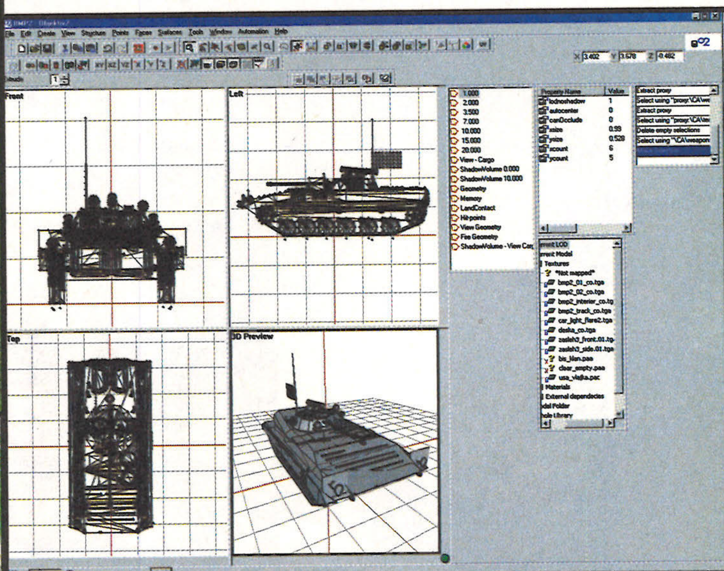


Deathmatch, du Capture the Flag et du Capture The Island. Dans ce dernier, vous serez impliqué dans une guerre de longue haleine où votre objectif consistera ni plus ni moins à vous saisir de toutes les villes de l'île qui, rappelons-le, mesure 400 km². Bohemia prévoit des sessions pouvant aller de plusieurs heures à quelques jours ! En tant que joueur, vous devrez prendre les villes d'assaut tandis que l'I.A. se chargera du ravitaillement et de la défense de vos positions. Une fois une cité sous votre contrôle, l'ordinateur parachutera des hommes pour occuper le terrain et commencera son travail de logistique en vous envoyant des convois afin d'installer un nouvel avant-poste d'où vous pourrez poursuivre vos opérations.

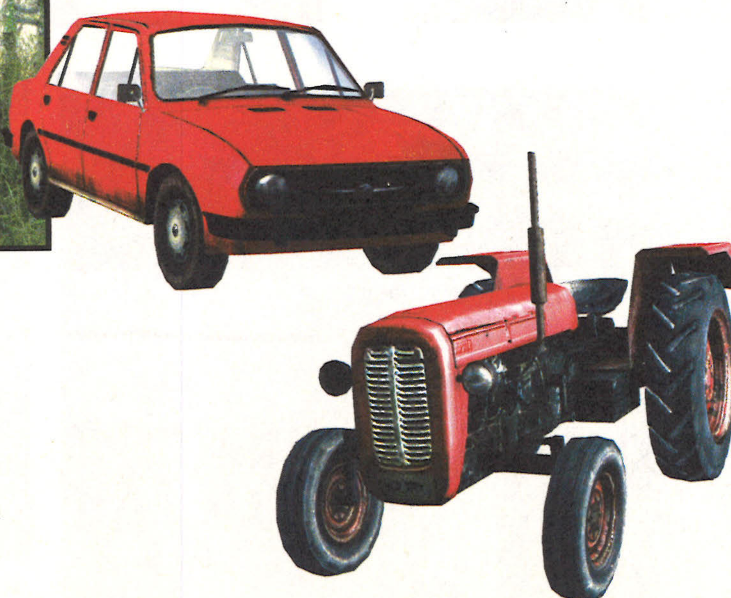
Réaliste jusqu'au bout des branches

Les 400 km² de l'île de Sahrani ont été peints à l'aide de photos-satellite afin de donner au sol un aspect réaliste et d'éviter les textures répétitives. Le monde est peuplé d'animaux et d'insectes qui déambulent sous un ciel gérant le passage du jour et de la nuit. La voûte céleste y est fidèlement reproduite ainsi que différentes conditions météorologiques. Les programmeurs sont allés jusqu'à simuler la vitesse de propagation du son, l'effet Doppler, le « crack » supersonique des balles et même la réfraction du son sur les reliefs. Après avoir testé Speedtree, les développeurs décidèrent de créer leur propre générateur de flore. Aujourd'hui, ils sont capables de générer à l'infini des modèles 3D correspondant à une cinquantaine d'espèces d'arbres, de buissons et de fleurs qu'un botaniste pourrait facilement identifier. Bohemia prévoit de sortir un middleware payant et de mettre à disposition de la communauté une version allégée et gratuite de ce générateur de végétation.

Armed Assault bénéficie de la même technologie que les simulateurs vendus aux marines et à l'armée australienne.



Bohemia sortira un maximum d'outils d'édition afin d'aider les créateurs de mods.





Et en plus, c'est beau...

Les screenshots ne rendent pas honneur à l'apparence visuelle d'Armed Assault. Les textures ne sont peut-être pas toutes très détaillées et les modèles manquent parfois de polygones, mais il se dégage du tout une impression de réalisme bluffante. La palette de couleurs est criante de vérité, les animations réalisées en motion capture sont parfaites et même l'éclairage sonne juste. Bohemia a mesuré l'intensité du soleil et de la lune à différentes heures afin de régler le HDR et reproduire fidèlement la luminosité du jour et de la nuit. Notre seul regret vient de l'absence de physiques dignes de ce nom. Cependant, les développeurs nous ont assuré que le jeu était prêt à accueillir un véritable moteur physique et que ce dernier pourrait bien nous être offert lors d'un futur patch. Armed Assault est disponible depuis peu en République tchèque et en Allemagne, mais il nous faudra attendre février pour le voir arriver en France. Si tout se passe bien, une démo multiplayer devrait sortir avant la fin de l'année afin de nous faire patienter.







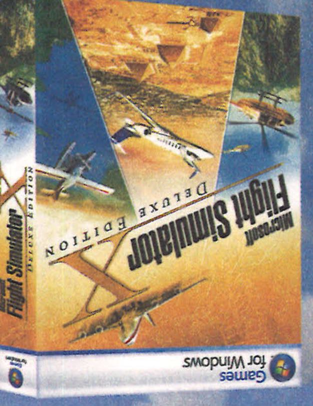


Pas la peine d'upgrader votre PC !

Pour nous présenter les derniers raffinements du moteur 3D d'Armed Assault, Bohemia a été obligé d'utiliser l'un des PC les plus puissants disponibles dans leurs locaux : un Pentium 4 cadencé à 3Ghz et équipé d'une Nvidia 6800. Ils nous ont ensuite invités dans un cybercafé pour que nous puissions essayer le multiplayer durant quelques heures. Je me suis ainsi retrouvé à jouer sur une Nvidia 5700 qui devait bien avoir trois ans ! Avec une telle antiquité, j'ai dû baisser un peu le niveau de détail, mais malgré quelques ralentissements le jeu restait jouable en 1280x1024. Alors, elle n'est pas belle la vie ?



Ça manquait d'Abrams dans La petite maison dans la prairie.



PLUS VRAI QUE NATURE

OKAY, VOUS AVEZ REDRESSÉ VOTRE AVION. PROCHAINE ÉTAPE : ATTERRIR SUR LA PISTE LA PLUS COURTE DU MONDE.






Après cette mise en jambe, voyons si vous pouvez poser un jumbo jet en pleine mousson à Singapour. Avec 23 avions et plus de 50 missions en situation réelle, c'est la version la plus réaliste et la plus exigeante jamais réalisée. Chaque détail est proche de la réalité, depuis les vues du cockpit jusqu'au lumière, cadran et jauge. Des améliorations graphiques de zones survolées 16 X plus précises, et parler de « simulateur » semble à peine juste.







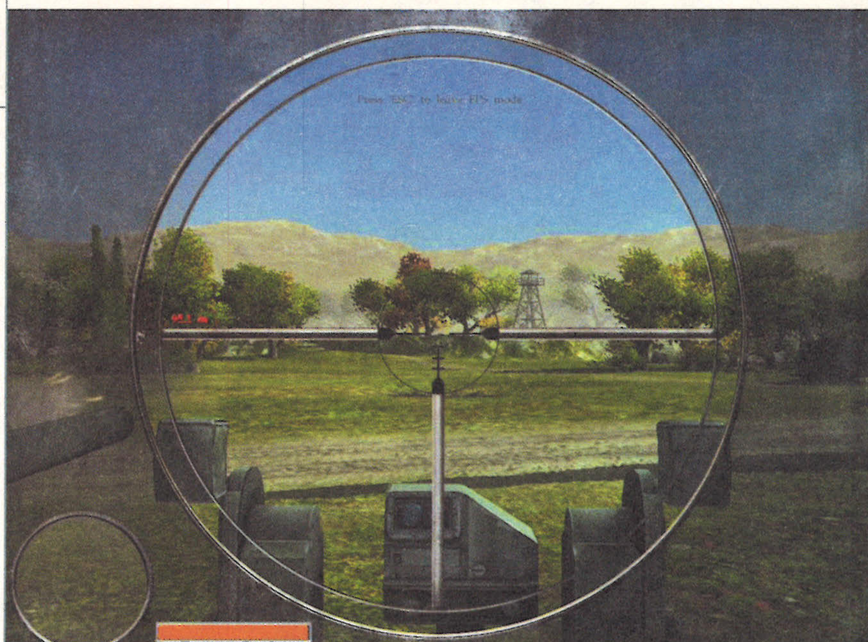




(Image extraite du jeu)

© 2006 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, DirectX, le logo Microsoft Games Studio, Windows, le logo Windows, soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans les autres pays. Pentium, Intel, le logo Intel inside, Intel Centrino et le logo Intel Centrino sont des marques et des marques déposées d'Intel Corporation ou de ses filiales aux États-Unis d'Amérique et dans les autres pays.

La Seconde Guerre mondiale fait encore rage. Après avoir conquis Londres, les nazis assoient leur suprématie sur le monde. De nombreux prototypes d'armes révolutionnaires font leur apparition et l'histoire se mêle de plus en plus à la science-fiction. Vous ne le saviez pas ? C'est ce que propose War Front : Turning Point avec sa réalité alternative. Pourquoi pas ? Mais ne serait-ce pas une nouvelle entourloupe pour nous ressortir un RTS sur un thème vu et revu malgré un marché complètement saturé ? A priori, non. Les développeurs semblent avoir mis un point d'honneur à nous pondre un scénario qui sorte de l'ordinaire. Ici, les Américains s'allient aux poches de résistance britannique, française et allemande pour contrer la menace nazie et finalement s'apercevoir qu'un nouvel ennemi bien plus dangereux se dresse devant eux : les Russes.


Les tirs des tourelles sont bien plus précis en mode FPS.

GENRE
Seconde Guerre mondiale bis
ÉDITEUR
10tacle Studios
DÉVELOPPEUR
Digital Reality/Hongrie
SORTIE PRÉVUE
Février 2007

WAR FRONT TURNING POINT

Science Fantasy

Les tanks et les unités d'infanteries classiques côtoient donc maintenant des soldats surarmés et des machines complètement loufoques. D'énormes exosquelettes qui piétinent les fantassins, des bombes capables de provoquer des tremblements de terre ou encore des chars d'assauts qui congèlent leurs adversaires. Heureusement, ces unités spéciales ne mettent pas trois plombes à sortir et le jeu paraît globalement bien rythmé. Les bâtiments se construisent rapidement et on dispose d'une armée conséquente en un rien de temps. Et vu que chaque affrontement est une véritable boucherie, il faut sans cesse renouveler ses troupes. Ces dernières s'accompagnent généralement d'un ou plusieurs héros possédant des capacités spéciales. Elles se débloquent avec l'expérience accumulée et permettent, en général, d'amasser plus d'argent ou de rendre les forces adjacentes plus performantes au combat. Rien de très dévastateur donc, mais des pouvoirs qui s'avèrent bien utiles pour peu qu'on sache les utiliser.


Prévoyez un embouteillage aux alentours de 18 h et n'oubliez pas de faire des pauses régulières.

First Person Strategy

Niveau gameplay, on n'assiste à rien de révolutionnaire. Cependant, quelques détails sympathiques pourraient faire la différence sur le long terme. Par exemple, les bâtiments possèdent une fonction boucle qui permet de construire éternellement la même unité à condition d'en avoir les moyens financiers. On peut aussi entrer dans une tourelle de défense et passer en vue FPS pour s'occuper des ennemis nous-mêmes. La base est bien mieux protégée qu'avec l'I.A. seule, mais on ne peut plus surveiller le reste de la carte pendant ce temps. L'utilité de cette fonction reste donc à prouver. Même chose pour le cycle jour/nuit qui n'apporte pas grand-chose pour le moment mis à part les lampadaires et les phares des camions qui s'allument le soir. Faible vision des unités ? À vérifier dans le test. La pluie par contre semble avoir un effet sur le radar et empêche les avions de décoller. Au début, War Front ne payait pas de mine, mais après quelques heures de jeu, on veut clairement en voir plus. Rien d'extraordinaire à l'horizon, juste quelques bonnes idées qui pourraient bien créer la surprise.

June




Euh, les mecs, vous voulez sauvez Londres ou la rayer de la carte ? Faudrait se décider là !



NINTENDO DS™

12+ www.pegi.info

AGE of EMPIRES THE AGE OF KINGS

© 2005. All rights reserved. © 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Age of Empires, and Ensemble Studios are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo. Age of Empires: The Age of Kings. Published by Majesco Entertainment Company. © 2005.



«LA RÉFÉRENCE DES JEUX PC, OÙ VOUS VOULEZ, QUAND VOUS VOULEZ SUR NINTENDO DS»



La DS à la conquête de nouveaux territoires.

Découvrez pour la première fois Age of Empires en tour par tour.

- **Incarnez des héros** qui ont fait l'Histoire comme Jeanne d'Arc, Gengis Khan ou Saladin.
- **Participez aux 5 campagnes** qui vous mèneront sur plusieurs continents.
- **Utilisez votre stylet** pour déplacer vos troupes, mettre au point vos stratégies et lancer vos attaques.



« Une pure réussite » ;
« Une durée de vie prodigieuse »
8,5/10 *Magazine Officiel Nintendo, Oct. 2006*

« AOE réussit haut la main son examen d'admission sur DS » ; « L'aspect stratégique a encore été accentué »
JVM, Nov. 06

MAJESCO ENTERTAINMENT

THQ

BACKBONE ENTERTAINMENT

Microsoft

ENSEMBLE STUDIOS

BELLE MULTIPLICATION DES ICONES « STOP SURARMEMENT » CE MOIS-CI ! ENTRE LES JEUX NEXT GEN ET LES JEUX « RUSHÉ-POUR-NOËL-GEN », MIEUX VAUT ÊTRE UN DIGNE JOUEUR PC ET SE PAYER DOCILEMENT UNE BÊTE DE COURSE QUI FERA TOURNER DES TITRES QUI, BIEN PROGRAMMÉS, DEMANDERAIENT DEUX FOIS MOINS DE PUISSANCE… AU FAIT, SI QUELQU'UN A VU RAINBOW SIX VEGAS PC RÉCEMMENT, APPELEZ-MOI. NOUS N'AVONS PLUS DE NOUVELLES, JE SUIS TRÈS INQUIET.

Fumble

MEGASTAR joystick

JEU DU MOIS

NEVERWINTER NIGHTS 2

ÉDITEUR ATARI **DÉVELOPPEUR** OBSIDIAN ENTERTAINMENT/ÉTATS-UNIS

LE PETIT FRÈRE – OU DEVRAIS-JE DIRE LE CLONE AMÉLIORÉ ? – DE NEVERWINTER NIGHTS DÉBARQUE ENFIN AVEC UNE CAMPAGNE SOLO GROSSE COMME MA CONFIG PC. CONFIG BIEN UTILE D'AILLEURS, POUR FAIRE TOURNER CETTE USINE À GAZ EN MANQUE D'OPTIMISATION ET EN PROIE À L'HORRIBLE SECUROM. PAS GRAVE, NWN 2 C'EST DU BON ET LES MODULES VONT BIENTÔT ARRIVER… FAITES ROULER LES 20 NATURELS !

Liberté d'expression

WANTED

DEUXIÈME MOIS SANS RÉDAC' CHEF POUR LA RÉDACTION DE JOYSTICK, QUI TIENT LE CHOC MALGRÉ UNE FATIGUE GRANDISSANTE. MAIS À QUEL SUJET ? QUI GÈRE LES JEUX DE LA COUV' ? QUI ORGANISE LES REPORTAGES ? QUI FAIT LES CHEMINS DE FER ? RIEN DE TOUT CELA, RASSUREZ-VOUS. LA VRAIE QUESTION STRESSANTE À JOY C'EST : QUI VA JOUER À DOTA AVEC NOUS ?!

Le jeu du moment
ÉCONOMIE DE RÉDAC' CHEF
Le jeu attendu
DEAL DE COUV'

FASKIL

DEPUIS LA DISPARITION DE FRIENDS, JE CHERCHAIS DÉSESPÉRÉMENT UNE NOUVELLE SITCOM RICAINE À ME METTRE SOUS LA DENT. C'EST CHOSE FAITE : « HOW I MET YOUR MOTHER » EST UNE COMÉDIE NEW-YORKAISE SAVOUREUSE OÙ L'ON RETROUVE LA DÉSARMANTE ALYSON HANNIGAN. SI VOUS AVEZ BESOIN DE VOUS CHANGER LES IDÉES APRÈS UNE JOURNÉE DE BOULOT DIFFICILE, CROYEZ-MOI, ÇA MARCHE.

Le jeu du moment
PES 6
Le jeu attendu
SUPREME COMMANDER

YAVIN

SI JE REGARDE AUTOUR DE MOI, JE VOIS UNE PIÈCE DE 20 M² AVEC UNE TÉLÉ, UNE CHAÎNE HI-FI, UN CANAPÉ-LIT ET SURTOUT, OUI SURTOUT, QUATRE ORDINATEURS. UN PC ET TROIS MAC. ET ENCORE, ÇA C'EST PARCE QUE JE NE SUIS PAS CHEZ MOI ET QUE J'Y AI LAISSÉ MES DEUX AUTRES PC. HEIN, QUOI ? VOUS AVEZ DIT ACCRO ? AH, NON, JUSTE « BON À ENFERMER », ÇA VA ALORS.

Le jeu du moment
OUTRUN 2006
Le jeu attendu
SUPREME COMMANDER

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.





Réseau local : Cet icone est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icone Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



1) **Battlefield 2142**
Dice/Electronic Arts
2) **Dark Messiah of Might&Magic**
Arkane Studios/Ubisoft
3) **Red Orchestra : Ost Front 41-45**
Tripwire Interactive/Bold Games

STRATÉGIE/GESTION



1) **Civilization IV**
Firaxis/2K Games
2) **Medieval II : Total War**
The Creative Assembly/Sega
3) **Act of War**
Eugen Systems/Atari

SPORT/SIMULATION



1) **Pro Evolution Soccer 6**
Konami/Konami
2) **GTR 2**
Sim Bin/Atari
3) **FlatOut 2**
Bugbear Ent./Empire Interactive

JEUX ONLINE

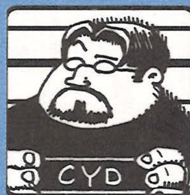


1) **La Saga Guild Wars**
Arena Net/NC Soft
2) **World of Warcraft**
Blizzard/Vivendi Universal Games
3) **EVE Online**
CCP/CCP

JEU DE RÔLE/AVENTURE



1) **Neverwinter Nights 2**
Obsidian Entertainment / Atari
2) **In Memoriam 2**
Lexis Numérique/Ubisoft
3) **Myst IV : Revelation**
Ubisoft Montréal/Ubisoft



Voyager dans l'espace, ça laisse rêveur quand même. À ce propos, toutes les places pour le tourisme spatial ont été vendues jusqu'en 2009. Mais je n'envie pas ceux qui se sont embarqués dans cette aventure. Quand on voit les conditions météo sur Saturne en ce moment, ça fait cher les vacances pour se retrouver avec un temps encore plus pourri que sur Terre.

Le jeu du moment
Neverwinter Nights 2
Le jeu attendu
Lineage II : The Chaotic Throne



Non, je ne craquerai pas ! La décision est grave, mais c'est vital. Je dois sauvegarder ma vie sociale, ne pas me couper du monde pour les trois prochaines semaines. Non, je n'installerai pas Neverwinter Nights 2 ! Jamais ! Du moins pas tout de suite. À la rigueur tout à l'heure, pour voir. Juste deux minutes. Grrr, attachez-moi !

Le jeu du moment
Medieval II : Total War
Le jeu attendu
WoW : Burning Crusade



Ahahah ! Avec ma config de bourgeois je snobe tous les icones « stop surarmement » qui pullulent dans les pages qui suivent ! Remarquez, j'ai bien fait de casquer, sinon on n'aurait pas le test de Double Agent ce mois-ci : aucune bécane de la rédac ne peut le faire tourner ! Et si je faisais facturer l'utilisation de mon matériel personnel à Future ? Hmmm...

Le jeu du moment
Neverwinter Nights 2
Le jeu attendu
Finir Neverwinter Nights 2



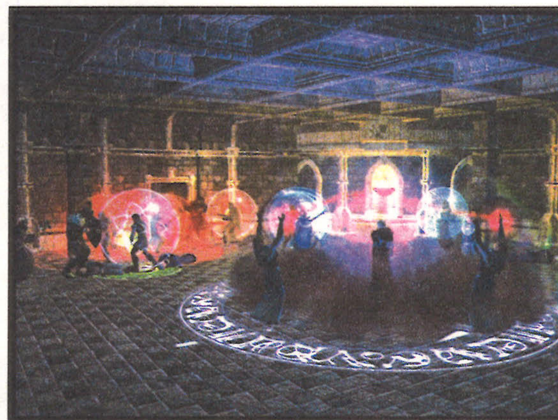
Neverwinter Nights 2

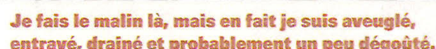
JEU DE RÔLE SUR TABLE VIRTUELLE

QUESTION ESPÉRANCE DE VIE BOOSTÉE PAR LA COMMUNAUTÉ DE JOUEURS, ON FAIT DIFFICILEMENT MIEUX QUE NEVERWINTER NIGHTS. C'ÉTAIT LE BUT DE CE RPG BASÉ SUR LES RÈGLES DE DONJONS&DRAGONS : FOURNIR LES OUTILS POUR RECRÉER L'AMBIANCE D'UNE VRAIE PARTIE ENTRE POTES. PARI RÉUSSI À L'ÉPOQUE. MAIS NWN 2 ALORS, QU'APPORTE-T-IL À L'ÉDIFICE ?



Soirée en boîte avec DJ Faskil ou interruption de cérémonie occulte ? Et surtout, quelle différence ?



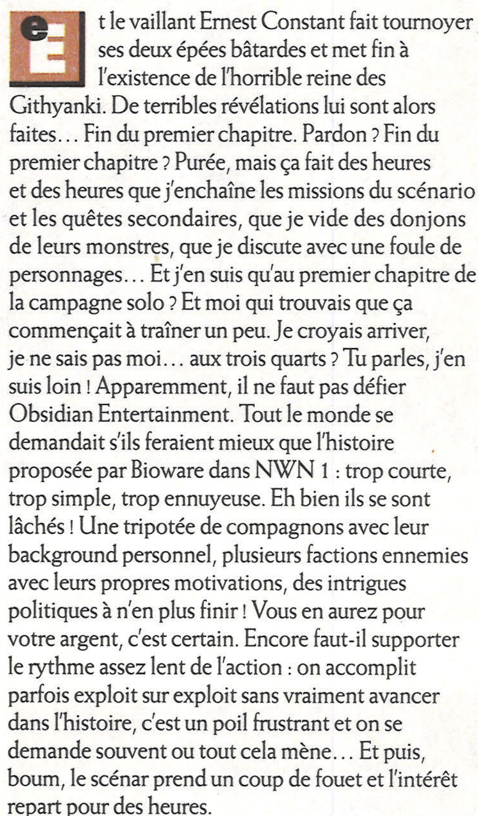


Je fais le malin là, mais en fait je suis aveuglé, entravé, drainé et probablement un peu dégoûté.





CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Obsidian Entertainment/ États-Unis
TEXTE ET VOIX en français ou en anglais



Et le vaillant Ernest Constant fait tournoyer ses deux épées bâtardes et met fin à l'existence de l'horrible reine des Githyanki. De terribles révélations lui sont alors faites… Fin du premier chapitre. Pardon ? Fin du premier chapitre ? Purée, mais ça fait des heures et des heures que j'enchaîne les missions du scénario et les quêtes secondaires, que je vide des donjons de leurs monstres, que je discute avec une foule de personnages… Et j'en suis qu'au premier chapitre de la campagne solo ? Et moi qui trouvais que ça commençait à traîner un peu. Je croyais arriver, je ne sais pas moi… aux trois quarts ? Tu parles, j'en suis loin ! Apparemment, il ne faut pas défier Obsidian Entertainment. Tout le monde se demandait s'ils feraient mieux que l'histoire proposée par Bioware dans NWN 1 : trop courte, trop simple, trop ennuyeuse. Eh bien ils se sont lâchés ! Une tripotée de compagnons avec leur background personnel, plusieurs factions ennemies avec leurs propres motivations, des intrigues politiques à n'en plus finir ! Vous en aurez pour votre argent, c'est certain. Encore faut-il supporter le rythme assez lent de l'action : on accomplit parfois exploit sur exploit sans vraiment avancer dans l'histoire, c'est un poil frustrant et on se demande souvent ou tout cela mène… Et puis, boum, le scénar prend un coup de fouet et l'intérêt repart pour des heures.

Never ending storrryyyyy !

On ne peut pas nier la capacité d'Obsidian à écrire un bon scénario et d'excellents dialogues. Les intrigues un peu terre-à-terre ne leur font pas peur, ce qui ne les empêche pas de développer sur le fond une histoire épique collant parfaitement à D&D. Au pire, on s'attristera du manque de mise à jour dans certaines zones, lorsqu'on y revient après moult aventures. Mais de façon générale, ils sont plutôt doués pour lier toutes les ficelles entre elles…



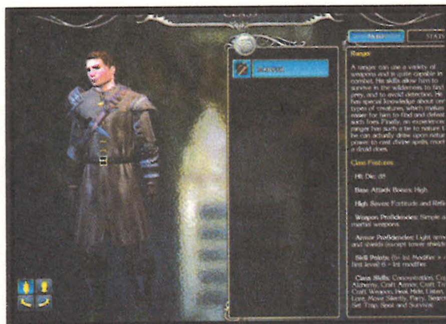
Adventure Construction Kit

Cela fait déjà un petit moment que le toolset est disponible pour les moddeurs qui bossent sur leurs premiers modules, avec leurs propres scénarios. Mais rien de dispo sur le Net. Il faut dire que certaines personnes se plaignent du temps à investir dans ce système, par rapport au premier. Bah oui, c'est ça les nouvelles technologies, les amis. Néanmoins, quand les acharnés en seront venus à bout, on aura droit à de belles aventures. On dit le toolset d'Obsidian « puissant et flexible ». Il n'y a donc pas de raison apparente pour que la communauté de NWN 2 ne soit pas aussi forte que celle qui a porté et porte encore NWN 1. Le fameux Pool of Radiance est déjà en route. Et moi, si le mec qui a fait Penultima l'adapte à NWN 2, je serais bien heureux. Il va sans dire qu'on vous tient au courant des meilleurs modules à sortir !

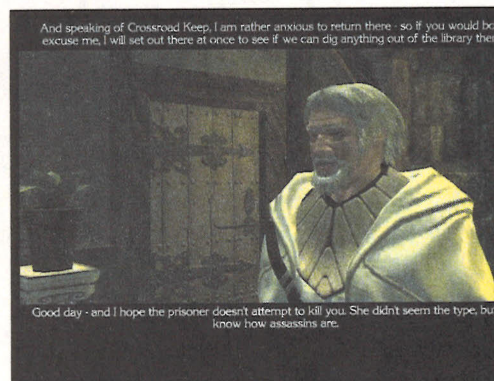
Enfin, je crois. Oui, j'avoue, malgré avoir joué comme un dératé, je n'ai pas pu terminer la campagne solo à temps pour le test. Mais pour ce que j'en ai vu, je renouvelle sans souci ma confiance en Obsidian (en espérant qu'ils n'aient pas foiré la fin !)
Côté gameplay, pas de surprise, les règles de D&D sont retranscrites à la lettre, avec des compétences en moins, évidemment. Je vous ai déjà dit que je n'aimais pas le système D20 ? Si ? Eh bien je le répète (voir encadré). Mais pour un RPG sur ordinateur, ça fonctionne toujours assez bien. Avec NWN 2, on aurait tout de même souhaité un niveau de difficulté un peu plus customisable. En mode normal, autant les sorts de zones qui ne font pas de dégâts sur vos amis, c'est pas plus mal ; autant les facilités pour se reposer et regagner l'ensemble de ses sortilèges toutes les cinq minutes, c'est un peu abusé. Obsidian pallie ce défaut avec quelques rares zones de « repos interdit » et des combats-marathons qui mettront vos aventuriers sur les rotules, mais l'un dans l'autre, quand on sait exploiter l'aspect bourrin de D&D, NWN 2 s'avère un peu facile. Ou alors, vous pouvez laisser l'I.A. contrôler vos compagnons : ils feront n'importe quoi et le jeu deviendra plus dur ! Malgré les options pour guider leurs actions, on ne peut pas dire que les personnages soient des lumières durant les affrontements. Ma recommandation : passer tout le monde en mode Marionnette et diriger chacun de leurs gestes pour vraiment coordonner leurs talents. Ça n'arrange pas le rythme du jeu, mais vous serez à l'abri de surprises.

Taisez-vous quand le chef parle !

NWN 2 c'est aussi la possibilité de jouer des modules créés par les fans (voir encadré). On télécharge les scénarios artisanaux sur le Net et on s'y attelle seul ou en groupe, avec des amis se connectant à celui qui héberge la partie. La campagne principale d'Obsidian est d'ailleurs jouable à quatre, mais c'est vraiment passer à côté du travail effectué sur le background des compagnons. De plus, l'interaction avec les personnages non joueurs (PNJ) ne se déroule pas très bien. Celui qui démarre les dialogues choisit les répliques, mais un bug fait qu'elles sont à peine lisibles par les autres joueurs spectateurs. Et même si cela est corrigé bientôt, il reste une déception de taille : lorsque l'un des Q.C.M. propose l'utilisation des compétences bluff, intimidation ou diplomatie, seul celui qui a engagé la conversation peut faire une tentative d'influence. Aucun autre joueur mieux loti dans ces domaines ne peut intervenir pour faire valoir son talent de beau parleur ! Un peu plus de liberté dans la gestion des dialogues, voilà une innovation qu'on aurait aimé



Humain rôdeur chaotique, tiefling voleuse pipelette, nain bagarreur... Les compagnons sont marrants, mais assez clichés. Bien obligé, quand on veut des persos efficaces à D&D.





« Pardon mademoiselle, mais votre épée gêne ma respiration ». Petite fainéantise d'Obsidian ici : on ne peut pas ranger ses armes comme dans NWN 1...

Règle numéro 1 : le MJ a toujours raison

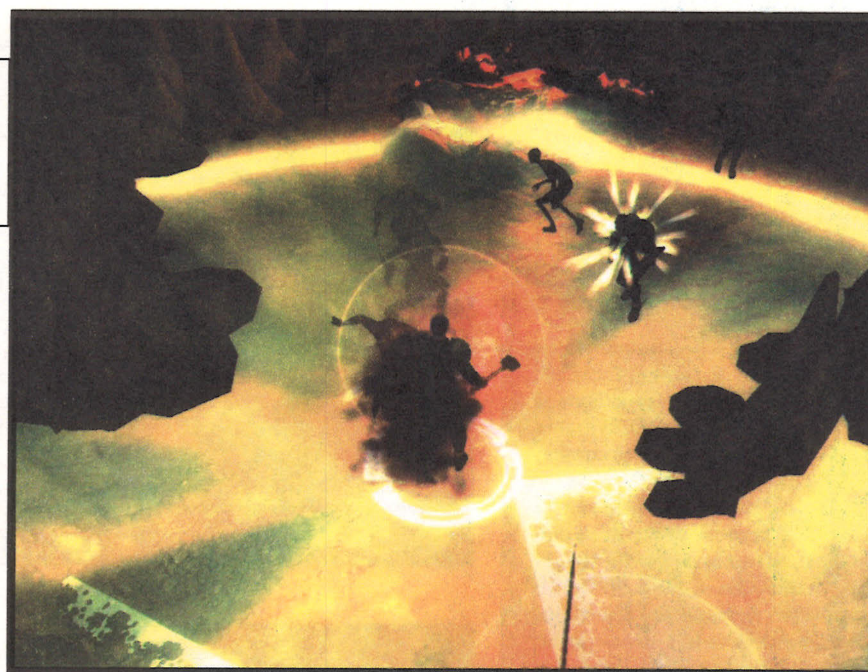
Les modules c'est bien, mais l'âme de NWN 2 se situe dans les outils du MJ. Encore en version bêta, voire alpha, ceux-ci permettent à un joueur d'orchestrer une aventure tel un vrai maître de jeu : en prenant le contrôle de tous les dialogues et de tous les événements. Il peut donc recréer une vraie partie de jeu de rôle sur son PC, avec des joueurs de confiance réunis un soir à discuter via teamspeak ou ventrilo. Ça demande toujours beaucoup d'organisation, mais moins que de rameuter cinq alcooliques autour d'une table un week-end sur quatre. Le meilleur feeling de « vrai jeu de rôle » que vous n'aurez jamais sur PC.

Un design très « héroïque fantaisie des années 80 »



Pour ceux qui n'ont pas l'oreille musicale, le concours de lutte avec la star locale possède une fin rigolote à base de cris et de flammes.

Casavir le paladin fait partie des compagnons que je n'ai pas pu bien connaître. Je préfère Qara la sorcière pyromane. Tant d'amis potentiels, si peu de temps...



Les séances de Buff sont un peu répétitives, mais après votre groupe en jette.



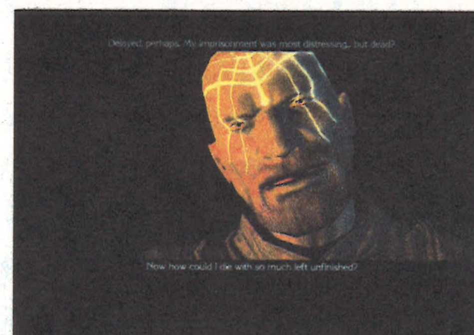
voir dans NWN 2. Malheureusement, au-delà de l'upgrade technique et de la gargantuesque campagne solo, Obsidian n'a pas vraiment cherché à révolutionner le fonctionnement du jeu. Dommage.

Des figurines bien peintes

Et c'est vrai que NWN 2 ressemble énormément au premier, même dans le design très « héroïque fantaisie des années 80 ». On est dans le classique pur et dur, sans armures-bikini, sans oreilles pointues de deux kilomètres de long, sans épées larges comme des armoires et autres délires à la Coréenne. C'est sérieux là, on joue ! De plus, tous les environnements ont été construits à partir des éléments fournis par le toolset (l'outil servant à créer des modules), ce qui exclut d'avoir des architectures vraiment uniques et étonnantes. Du coup, une impression de décor de cinéma règne sur tous les lieux visités. Quand on y pense, cela rapproche encore plus Neverwinter Nights 2 d'un jeu de rôle de table où le MJ poserait ses maisons en cartons et ses arbres miniatures pour créer le terrain d'aventure. Vintage ! Néanmoins, ça ne veut pas dire que le résultat soit cheap. Poussé à fond, le moteur graphique affiche de bien belles textures et gère les lumières comme un dieu. Les effets de sorts sont d'ailleurs absolument magnifiques. Animations, prise

Le meilleur feeling de « vrai jeu de rôle » sur PC





Il y a tellement de méchants dans NWN 2 qu'on distribue des tickets pour qu'ils viennent se faire buter un par un et dans le calme.



Les nuits de... « Padhiver » *soupir*

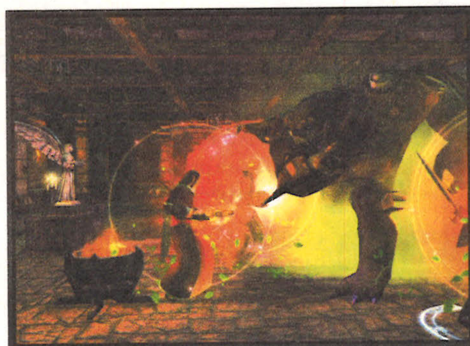
Pour avoir essayé la V.F. (au boulot) et la V.O. (chez moi), je dois dire que les deux sont de bonne, voire d'excellente qualité. En français, quelques erreurs de traduction et de casting se sont glissées çà et là : la Neeshka française n'a pas du tout la voix idealement stressante qu'elle a en anglais, par exemple, et « l'actrice » incarnant la capitaine de la garde de Neverwinter NE SAIT PAS JOUER. Rien de bien grave. Mais en bon intégriste de la V.O. je vous en supplie, jouez en anglais, si vous le pouvez. En plus, les patchs arrivent plus tôt.



Oui, j'ai une araignée géante dans ma cave, mais elle est très gentille (je crois).

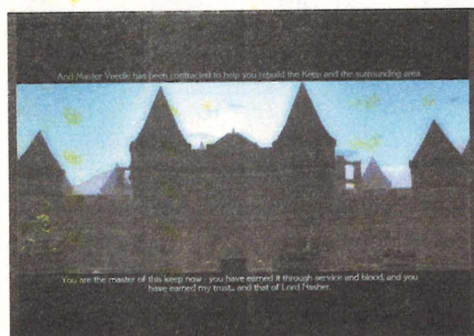
Le D20, mon ami...

Donjons&Dragons est l'un des jeux de rôle les plus anciens et les plus joués au monde. Et pourtant son système entièrement basé sur le lancer de dés à vingt faces est largement plus aléatoire, déséquilibré et bourrin que d'autres excellents JDR moins « fréquentés ». Qu'on fasse un titre comme NWN avec la licence Warhammer et je saute au plafond pour ne plus jamais redescendre. D&D propose des options que personne n'utilise jamais car inutile dans le jeu, même sous sa forme RPG PC : la parade par exemple, le « taunt » ou encore les sorts de bas niveau qui ne servent à rien. Et plein de trucs comme ça... Dans D&D, on donne des coups et on en reçoit, celui qui possède le plus de points de vie gagne, et basta. Heureusement, avec Obsidian, on a aussi de très bons dialogues.



Un peu de technique

NWN 2 rame-t-il ? Difficile et importante question, car s'il saccade chez vous, la gestion de la caméra devient un vrai calvaire. Ce qu'il faut savoir : utilisez au maximum la vue classique « vue de haut à la NWN 1 », décochez la réflexion de l'eau et les ombres. Ça devrait aller mieux. Paraît-il aussi que le système anti-piratage Securom est à l'origine des mauvaises performances du jeu. Un .exe cracké, et NWN 2 tourne deux fois plus vite. Pour l'instant, Atari reste injoignable sur le sujet...



Mon propre château ! C'est un peu gadget, mais la sensation d'accomplissement est inédite dans un RPG PC.



Suivez les conseils du jeu : sauvegardez souvent. Mais attention, les fichiers prennent de plus en plus de poids au cours de l'aventure et j'en suis déjà à 2 Go sur mon dur, en plus du jeu !

en main, musiques, bruitages... Tout est correct. Rien de majeur ne vient plomber la réalisation, si ce n'est une foultitude de bugs mineurs parfois agaçants. Rien qui ne peut être corrigé bientôt dans des patchs, donc. Maintenant, en plus d'une campagne digne d'être jouée, NWN 2 bénéficiera-t-il d'une durée de vie à l'image de son grand frère ? Je pense que oui. Je ne vois pas ce qui pourrait empêcher la communauté de prolonger son œuvre, malgré les cris et les pleurs des habituels « jamais satisfaits ». Au boulot, programmeurs, graphistes, level designers, et scénaristes en herbe ! C'est comme ça qu'on commence son expérience dans la merveilleuse industrie du jeu vidéo. Le temps de terminer la campagne solo, évidemment.

Fumble



Il faut reconstruire sa propriété : réparation, recrutement de soldats, recherche de PNJ amis... C'est plutôt fun !

En Deux Mots

Obsidian jongle avec les boules de feu et s'en sort plutôt bien. La mise à jour graphique de Neverwinter Nights est sagement réussie, leur scénario pour la première campagne solo en impose et le toolset offre tout ce dont un moddeur peut rêver. Mais il reste du pain sur la planche et de leur réactivité dépend l'espérance de vie de NWN 2. Vous ne perdrez pas vos sous en achetant ce RPG, mais difficile de savoir si le deal est aussi bon qu'avec NWN 1. À suivre...

- \+ Une lonnngue campagne solo
- \+ Un Toolset efficace et outils de MJ à venir
- \+ Durée de vie importante
- − Trop sérieux dans le design
- − Securom...
- − Encore des bugs et des bugs

5	Technique
7	Artistique
8	Intérêt

STAR TREK

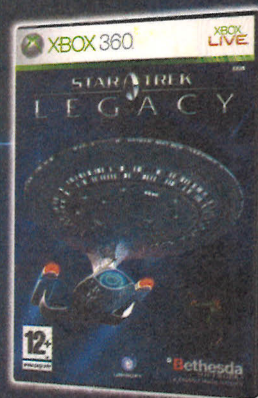
LEGACY

CINQ CAPITAINES. TROIS ÉPOQUES. UN HÉRITAGE

40 ANS D'AVENTURES STAR TREK®.

DES COMBATS SPATIAUX ÉPIQUES.

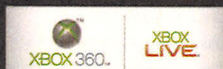
UN MODE EN LIGNE JUSQU'À 4 JOUEURS.



DÉCEMBRE 2006

12+ www.pegi.info

PC DVD-ROM SOFTWARE









Bethesda SOFTWORKS a ZeniMax Media company

STAR TREK: Legacy™ © 2006 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Published and distributed by Ubisoft Entertainment with Bethesda Softworks LLC. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.™ & © 2006 CBS Studios Inc. STAR TREK and Related Marks are Trademarks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved. CBS, the CBS EYE logo, and related marks are trademarks of CBS Broadcasting Inc. All Rights Reserved. ® & © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Developed in association with Mad Doc Software, LLC. Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks of trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Mad Doc Software, Mad Doc®, Mad3D, MadAI, MadVR, the Mad Doc flask logo, and the Mad Doc pill logo are either registered trademarks or trademarks of Mad Doc Software, LLC in the United States and worldwide. All rights are reserved. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. This entertainment software product contains software technology licensed from Activision Publishing, Inc. © 2006. "Activision" is a registered trademark of Activision, Inc. All Rights Reserved. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Uses ENet. Copyright © 2002 Lee Salzman. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.



Le passage avec le buisson ardent est particulièrement fendard.

Un peu de technique

Le jeu s'installe avec la config minimum, on le lance, on y joue. Quoi de plus ? Là, je ne vois pas. Non, pas de shaders 3.0...

Les différents chapitres nous donnent le contrôle d'Assil, de Thara et même du pharaon.



TIPS JEU

Ankh 2 est vendu pour à peu près 30 euros, mais il semble que l'on puisse se procurer le bundle Ankh 1+2 pour environ 40 euros, ce qui est plutôt sympa. Surtout que le deuxième épisode perd pas mal de son piquant lorsqu'on n'a pas joué au premier.

Ankh 2

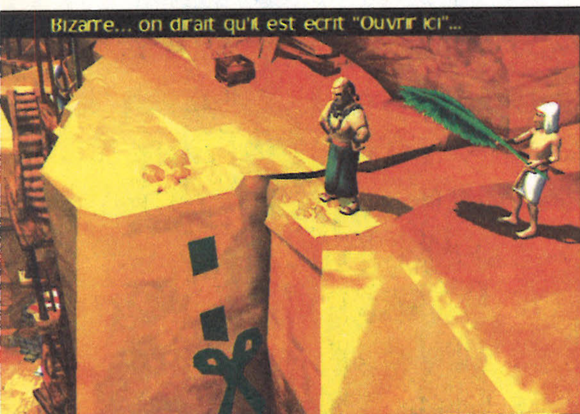
POINT & GAGS

APRÈS AVOIR RECYCLÉ UN VIEUX JEU D'AVENTURE DES ANNÉES 80 POUR FAIRE ANKH, DECK13 RECYCLE ANKH POUR SORTIR UNE SUITE, TOUJOURS À BASE DE MOTEUR GRAPHIQUE OGRE. HEUREUSEMENT, ILS FONT ÇA PLUTÔT BIEN !


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Micro Application
DÉVELOPPEUR Deck 13/Allemagne
TEXTE ET VOIX en français

Après une heure de jeu, Assil récupère l'Ankh qu'on lui avait volé en début de partie et danse sur l'air du générique de fin qui se lance. Un des méchants, déjà vu dans le premier épisode comme la majorité des personnages d'Ankh 2, lui met une calotte pour le calmer : « Eh, t'as cru que c'était fini là ? » Le générique s'arrête et Assil se plaint : « Ah ? Mais Ankh 1 était tellement court... » Après l'ironie, le sarcasme, la parodie et l'absurde, Deck13 tartine son nouveau jeu d'une bonne dose d'autodérision : sur les erreurs passées, sur les clichés des jeux du genre, sur la réalisation à petit budget... Et ça tape juste. Bon, on n'est pas plié en deux du début à la fin, mais il y a quelques bonnes surprises qui font franchement éclater de rire. Le reste de l'histoire (débile) se contente de délivrer des dialogues et des descriptions loufoques agréables à lire, quoique pas toujours bien traduits. Les textes sont correctement joués, certes, mais on sent clairement des lacunes dans l'adaptation : des phrases incompréhensibles ou complètement à côté de la plaque, par exemple. Mais cela se pardonne facilement et n'empêche en rien de s'atteler aux énigmes de ce titre sans prétention.

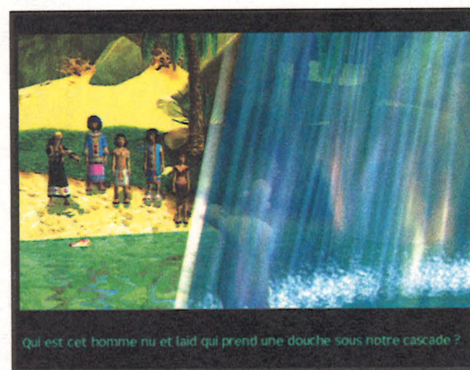


Ankh 2, un jeu subtil.

Ankh vs Sam & Max ?

Pas de révolution côté graphisme, évidemment. On a quand même droit à de nombreux lieux inédits. Encore heureux ! Le scénario est bien découpé pour qu'on ne se retrouve pas avec cinq mille écrans inutiles à parcourir sans savoir quoi faire et la difficulté augmente petit à petit pour terminer sur des enchaînements à la limite de la logique. Certaines manipulations d'équipement, certains scripts... Bon, ça reste compréhensible, mais Deck13 a un peu tiré sur la corde. Il faudra faire attention pour le 3 ! Pour l'instant, Ankh 2 gagne en maturation, poussé par un personnage principal vraiment sympathique et un humour varié omniprésent. Ankh premier du nom n'annonçait pas l'avènement d'une nouvelle star du jeu d'aventure, mais avec cet épisode, on peut commencer à y croire. Faudra travailler les finitions à l'avenir, tout de même.

Fumble



En Deux Mots

PETIT PRIX, PETITE RÉALISATION, ANKH 2 NE DÉBARRASSE PAS LA SÉRIE DE TOUS SES DÉFAUTS, ET SURTOUT PAS DE LA DURÉE DE VIE CHÉTIVE. PAS GRAVE, ON APPRÉCIE AVANT TOUT L'HUMOUR DE CE JEU D'AVENTURE CLASSIQUE ET HONNÊTE.

+ On rigole bien
+ Assil, héros réussi
- Puzzles un peu obscurs, parfois
- Ogre, c'est gratos, mais c'est limité

5	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

Votre musique sur Nintendo DS.



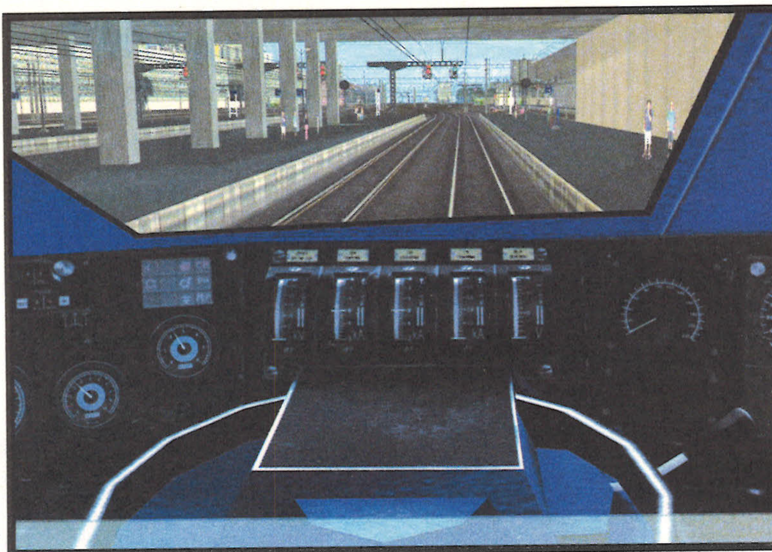
Le lecteur MP3 Nintendo vous permet d'écouter jusqu'à 500 chansons sur votre console portable Nintendo. Compatible Nintendo DS, DS Lite, Game Boy Advance et Game Boy Micro.
www.nintendo.fr

NINTENDO DS™ Lite



DISPONIBLE LE 8 DÉCEMBRE

alerte orange SD LOGO IS A TRADEMARK. OTHER TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



Ce n'est que moi ou vos yeux saignent aussi ?

Trainz Railroad Simulator 2007

TRAIN DE VIE

Parfois, il y a des journées où tout va mal. On installe son jeu sous Vista et hop, il ne démarre pas. On prend alors une machine sous Windows XP, blâmant Microsoft. Même erreur, Trainz n'aime pas FFDshow (le codec vidéo). On désinstalle et on lance le jeu. Quelques images et un retour sur le bureau : erreur OpenGL. J'ai brisé des cartes mère pour moins que ça...

Travailleurs, travailleuses !

Trainz est un ovni, et, pour beaucoup, le genre dont on ne s'approche pas trop. Le plaisir vient de la capacité de construire des réseaux, des décors... bref, ce train « miniature géant » que l'on n'a jamais pu se payer. La nouveauté de cet opus 2007 provient du contenu « français » : une modélisation de la gare Montparnasse. La ligne est une pure merveille, on passe les gares de banlieue les unes après les autres : Clamart, Meudon, Versailles, Trappes, jusqu'à La Verrière. Tout est modélisé, stades, châteaux et même des stations services. Avec les magnifiques identités sonores propres à notre SNCF favorite. Un grand coup de chapeau à Ronny Bex pour son travail qui frise l'autisme.

DEUX JEUX DE TRAIN EN DEUX MOIS ? MAIS C'EST QUE JE VAIS FRÔLER L'OVERDOSE, IL FAUT FAIRE ATTENTION ! AURAN SE PREND POUR ELECTRONIC ARTS EN NOUS PROPOSANT, UN AN ET DEMI APRÈS TRAINZ 2006 UNE VERSION 2007. LE MILLÉSIME EST-IL RÉUSSI ?



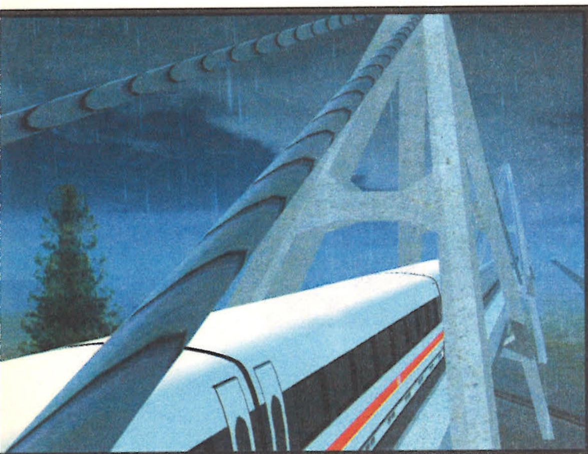
TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 1 GHz, 256 Mo, Carte 3D 64 Mo
ÉDITEUR Anuman
DÉVELOPPEUR Auran (Australie)
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS SUR LA VERSION TESTÉE

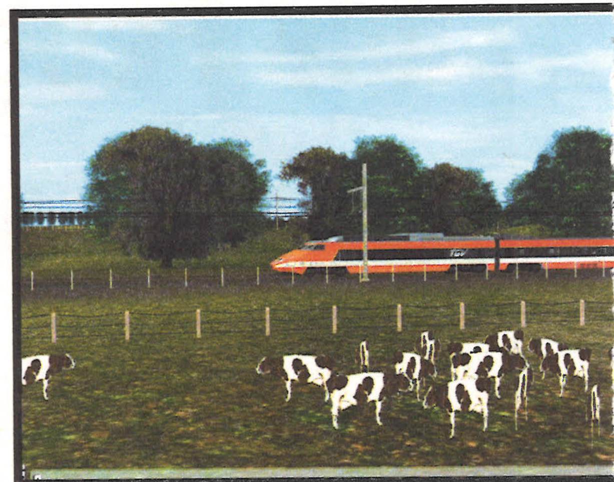
On vous exploite, on vous spolie !

Du bon contenu, il y en a, comme le Maglev, ce train à sustentation magnétique, à l'accélération digne d'une mobylette ; une magnifique ligne du côté de Roanne ; la très jolie (bien que bretonne) ligne du « tire-bouchon ». Génial donc ? Seul hic, tout ce contenu a été conçu par des fans et, si l'on repère bien quelques petites améliorations dans le moteur graphique, on ne peut pas s'empêcher de penser qu'Auran exploite un petit peu ces gentils bénévoles. Parce que, pour être honnête, les différences avec la version 2006 sont assez légères. Certes, Trainz est un jeu de genre, quasi unique. Le dernier simulateur de conduite de train, un jeu qui mise tout sur le partage de contenu via une interface séparée. L'apogée du genre communautaire, au service de Sa Majesté le Rail.

C_Wiz



Les locomotives sont impeccables, par contre le reste des éléments du décor ne profite clairement pas des mêmes avancées...



Oh, la vache !

Un peu de technique

Quelques améliorations sur le moteur graphique, certes, mais cela ne fera pas illusion. Trainz est atteint du syndrome de Flight Simulator : une couche de plâtre par-dessus une autre. Dommage.

En Deux Mots

UNE VERSION 2007 QUI RAVIRA LES FANS, QUE DIRE DE PLUS ? SI VOUS N'ÊTES PAS DÉVOUÉ CORPS ET ÂME AUX LOCOMOTIVES, VOUS RISQUEZ RAPIDEMENT DE VOUS SENTIR À L'ÉTROIT. LA FORCE DE TRAINZ VIENT DE SA COMMUNAUTÉ, TOTALEMENT ACQUISE À SA CAUSE. VOULEZ-VOUS EN FAIRE PARTIE ?

+ Contenu additionnel magnifique
+ Communauté de passionnés
- Caméra facétieuse
- Moteur graphique dépassé

Note	Critère
5	Technique
5	Artistique
7	Intérêt fans
2	Intérêt autres

360% GAGNANT





XBOX 360

En décembre jouez et gagnez* peut-être une Peugeot 206 Xbox 360 dans votre Micromania !

*Renseignements sur

www.360pourcentgagnants.com

Écoutez LE MEILLEUR DES HITS
du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h
AVEC



All trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. - Visuels non contractuels

Toute l'actualité du jeu vidéo, les adresses de tous les Micromania sur micromania.fr

Vous pouvez aussi acheter vos jeux sur www.micromania.fr votre magasin Micromania en ligne ouvert 24 h / 24 et 7 jours / 7



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

PLUS DE 250 MAGASINS DE JEUX VIDÉO EN FRANCE



Guild Wars Nightfall

MMO EN SOLO

VOILÀ DÉJÀ LE TROISIÈME ÉPISODE DE GUILD WARS ! EN SORTANT NIGHTFALL À PEINE SIX MOIS APRÈS FACTIONS, ARENA NET APPLIQUE LE PROGRAMME ANNONCÉ : DEUX ÉPISODES PAR AN. AU RISQUE DE LASSER ? PAS VRAIMENT. QUAND C'EST BON COMME ÇA, IL PEUT Y ALLER !

TOUT PUBLIC — INTERNET — PAS DE LIMITE

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR NCsoft
DÉVELOPPEUR Arena Net/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français



On ne se croirait pas au bord du Nil, là ? Si on met de côté les trente lézards que je viens d'éventrer, c'est plutôt reposant comme endroit.

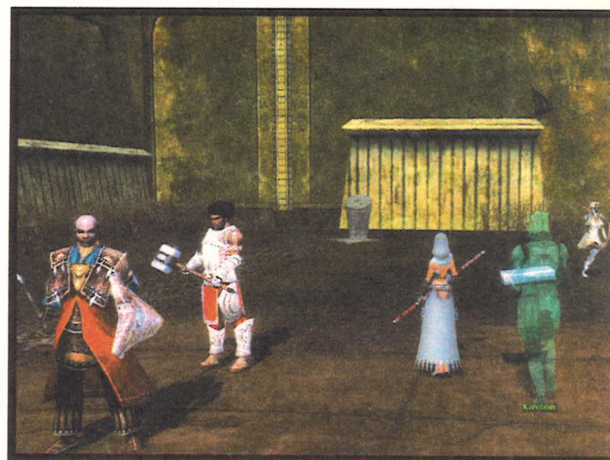


Les combats sont toujours bien nerveux avec une avalanche d'effets de lumière.

Après Prophéties et son univers gothique, après Factions et ses accents asiatiques, voilà que Guild Wars nous emmène sur les terres africaines. Ce nouvel épisode, c'est avant tout une ambiance, un changement de décor radical. Pour Nightfall, ArenaNet a puisé l'inspiration dans toute l'Afrique, de l'architecture du Maghreb aux grandes plaines centrales, en passant par les constructions monumentales de l'Égypte ancienne. Si vous avez tâté les premiers volets, je ne vous apprendrai rien : Guild Wars, c'est beau ! Une fois encore les artistes et les designers du studio se sont lâchés. On en prend plein les yeux et l'immersion est totale. Par moments, on a vraiment l'impression d'être sur les bords du Nil. Côté faune, c'est assez bucolique. On affronte des termites géants, des plantes carnivores, bref tout un bestiaire inspiré du continent.

Go PvE Noob !

Cet épisode est un stand alone, pas besoin d'avoir les précédents pour jouer. C'est peut-être un poil dommage de commencer par Nightfall, mais ça ne gêne en rien, c'est une toute nouvelle histoire. Côté scénario, on est même plutôt gâté. ArenaNet a bien entendu les critiques des fans. Factions, très orienté PvP, n'avait pas fait l'unanimité. Cette fois, on vire radicalement de bord avec une aventure longue et riche et une grosse évolution du jeu « contre l'environnement » (PvE). Si vous ne connaissez pas le principe, je vous fais un léger rappel. Dans Guild Wars, les seules vraies zones MMO, celles où vous croisez deux cent cinquante autres joueurs par mètre carré, ce sont les villes. Tout le reste se déroule en petit comité, sur des cartes où il n'y a que vous et votre groupe. Un des avantages : ça permet de vivre des missions bien scénarisées. Embuscade par-ci, rebondissement par-là, Guild Wars a toujours offert des quêtes très dynamiques. Et, une fois de plus, les scénaristes s'en sont donné à cœur joie. Je ne vous raconte pas trop le scénario, sachez seulement que vous débarquez sur Elona, le nouveau continent, pour aider les gentils du coin, les lanciers du soleil, à enquêter sur des événements étranges. Une menace plane sur ces terres, il va falloir agir. Bon O.K., le récit n'est pas toujours super original, mais c'est un bon prétexte pour en prendre plein les mirettes, alors on ne va pas trop se plaindre.

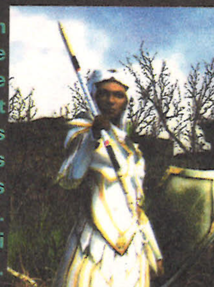


Une petite interface pour chaque héros avec ses compétences et les commandes d'attitudes. Pour les déplacer, il faut utiliser les flèches sous la mini-map.

Deux nouvelles professions

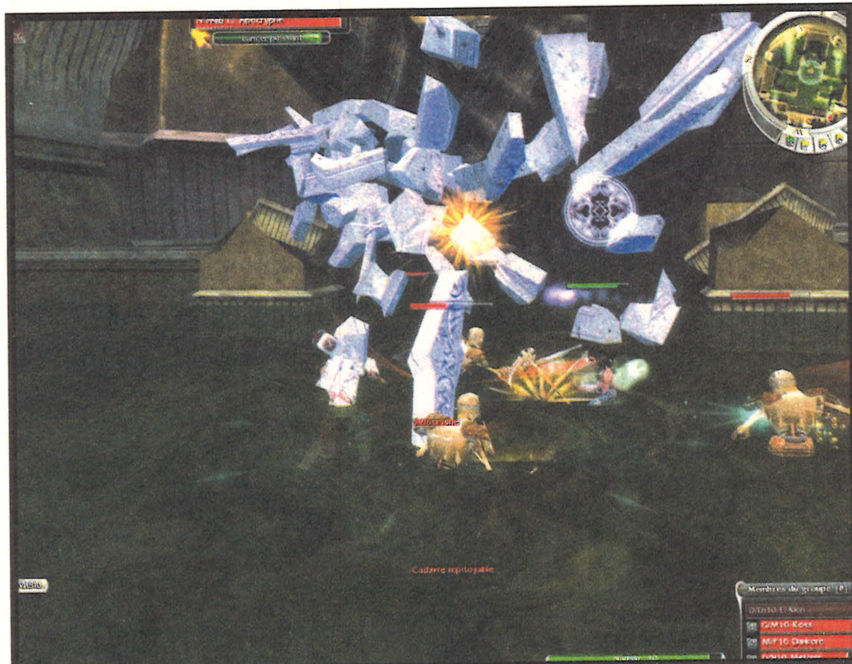
Le derviche est un prêtre guerrier. Armé d'une faux, il combat au corps à corps et peut provoquer de gros dégâts de zone. Ses performances ont été un peu revues à la baisse, car il avait tendance à être trop puissant en PvP.

Le parangon est un personnage de soutien. Armé d'une lance de jet, il est spécialisé dans les buffs et autres améliorations temporaires. Il dispose aussi de sorts de soin.



Guildtendogs

Au fur et à mesure de l'aventure, on fait des rencontres qui se joignent au groupe. C'est LA grosse innovation de Nightfall : le système des héros. On connaissait les mercenaires qui permettaient de compléter l'équipe avec des personnages gérés par l'intelligence artificielle. C'était déjà bien pratique pour se balader un peu tout seul dans les premiers épisodes, mais malgré la qualité de l'I.A., ils étaient loin d'être aussi efficaces qu'un vrai joueur. Impossible de finir les grosses missions quand on était accompagné de ces gentils boulets. Ici, on passe à la vitesse supérieure. Imaginez que vous êtes entouré de mercenaires aussi puissants que vous et qui vous obéissent au doigt et à l'œil. Le système de héros, c'est ça et même plus. Les héros, ce sont un peu de super familiers à collectionner et à personnaliser. Désormais, quand j'ouvre ma feuille de personnages, mon inventaire ou l'interface de skills, j'ai un onglet pour chaque allié. Ils sont livrés avec une profession de base, mais on est libre de choisir la seconde. Ils gagnent de l'expérience, des niveaux et des points de caractéristiques à répartir. Il faut sélectionner soigneusement leur compétence, les équiper. Bref, ce sont quasiment des personnages supplémentaires à gérer en plus de votre avatar. Il y en a quatorze à trouver dans Nightfall, plus ou moins facilement.



Ce boss vous donnera du fil à retordre, peut-être enfin une bonne occasion de former un vrai bon groupe de joueurs.

Certains vous sont donnés automatiquement, d'autres devront être débloqués via des quêtes. Vous ne pourrez pas tous les avoir puisque certains ne s'aiment pas entre eux. Il faudra faire des choix. Durant les missions, on peut se faire accompagner de trois héros au maximum. Ils prennent la place d'un autre joueur ou d'un mercenaire dans le groupe et sont principalement gérés par une I.A. similaire à celle des mercs. Non seulement ils sont beaucoup plus costauds, mais on peut surtout, et à tout moment, reprendre la main et leur donner des ordres précis : attaquer telle cible, garder tel endroit, lancer tel sort. Ils répondent au doigt et à l'œil et deviennent rapidement des personnages secondaires dont on fait exactement ce que l'on veut.



Ma derviche, trois héros et un PNJ. Un groupe solide qui traversera tout seul, peinard, une bonne partie de l'aventure.

Massivement tout seul

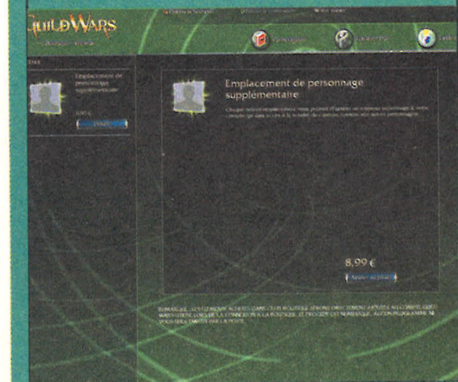
Équipé de tels compagnons, chaque joueur est à la tête d'une véritable petite armée. Avec trois héros, on remplit son groupe durant une bonne partie de l'aventure et, à part sur quelques missions un peu ardues, on a

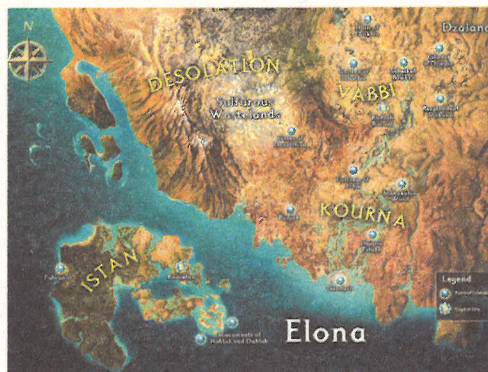




Le tiroir-caisse entre en action

NCsoft communique beaucoup sur l'absence d'abonnement pour faire la promo de Guild Wars. Si, effectivement, les joueurs n'ont pas à verser une obole mensuelle, l'éditeur n'en finit pas d'ajouter des options payantes qui salent de plus en plus l'addition : personnages prêts à l'emploi, emplacements supplémentaires, packs de compétences, etc. La boutique officielle propose de plus en plus de petites choses qui s'avèrent vite indispensables pour le joueur accro. Si l'on ajoute à cela les extensions tous les six mois, la communauté (notamment française, normal, c'est la plus braillarde) commence à s'émouvoir de la facture finale très équivalente à un abonnement mensuel classique.







Et au détour d'un bosquet... waaaa, c'est booooo. Oui, on a parfois des surprises toutes simples comme ça.

rarement besoin d'un autre participant humain. Le pire c'est qu'on est même parfois mieux accompagné par ses héros que par quelques joueurs groupés au hasard d'une rencontre. Le premier moine de la collec', Dunkoro, est une grosse « brèle », mais lui au moins pense à appuyer sur le bouton « soigner » quand son tank a chaud aux fesses (Post-it sur l'écran : « Ne plus répondre à la question « ki pour coop ? » le mercredi après-midi »). Avec Nightfall, le serpent a presque définitivement réussi à se bouffer la queue. On a commencé par ajouter de petits modes coopératifs à nos vieux jeux de rôles solo pour arriver aux MMO. La mode dans les MMO est d'introduire toujours plus de contenu pour jouer tout seul. Ce n'est plus vraiment massif, mais c'est bon, alors pourquoi se plaindre ?

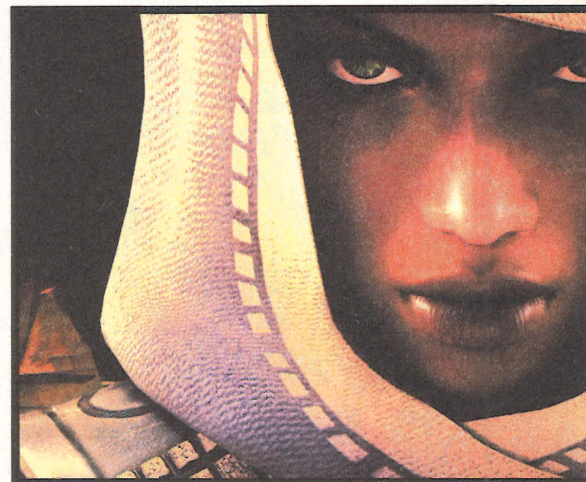
Nedd

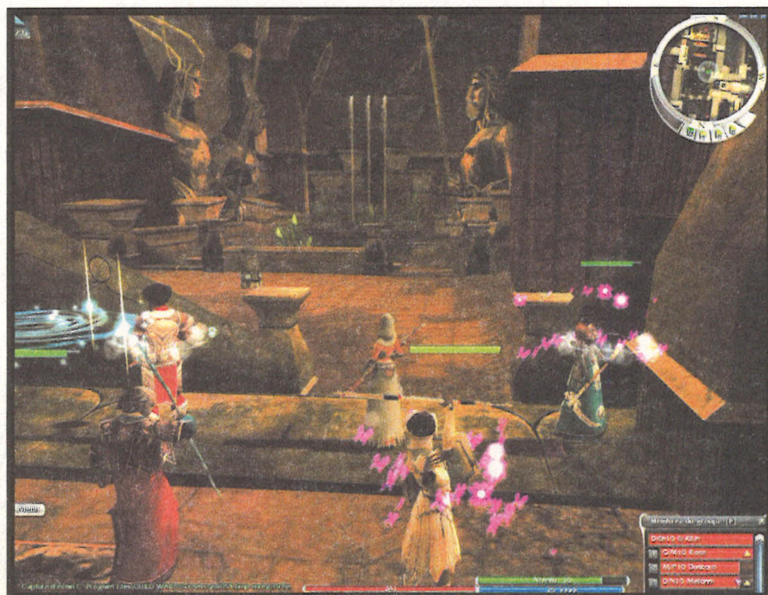
Guild Wars, c'est beau ! Une fois encore les artistes se sont lâchés !



Un peu de technique

ArenaNet upgrade toujours son moteur graphique à chaque nouvel épisode. De nouveaux shaders, une ou deux textures retravaillées... Par petites touches, il améliore Guild Wars sans jamais bousculer nos bécanes. Pas d'inquiétude, donc. Config recommandée ? 2 GHz, 1 Go de Ram et une carte vidéo 128 Mo. Ce qui ne change pas : connexion Internet obligatoire.





En Deux Mots

ArenaNet a une formule qui tient bien la route : graphismes superbes, gameplay varié, un univers de plus en plus riche. La simple déclinaison de Guild Wars avec une nouvelle aventure épique, bien meilleure que la précédente, aurait pu suffire à mon bonheur. Mais ils ont aussi osé bousculer un peu l'édifice en introduisant un séduisant système de micro-management d'équipe. Ça changera tout. Ou rien, selon les goûts du joueur et c'est là la vraie force : tout le monde y trouve son compte.

- + Une nouvelle dimension avec les héros
- + De longues heures d'aventures
- + Toujours aussi beau et immersif
- − Peu de nouveautés si on n'est pas fan de jeu solo

8 TECHNIQUE
9 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT

Les quatorze héros



ACOLYTE JIN
Profession : Rôdeuse
Où : Quête donnée par le général Zaishen à « Embarcadère à Kamadan ». Vous devrez choisir entre Jin et Sosuke.



ACOLYTE SOSUKE
Profession : Élémentaliste
Où : Quête donnée par le général Zaishen à « Embarcadère à Kamadan ». Vous devrez choisir entre Jin et Sosuke.



DUNKORO
Profession : Moine
Où : Il vous rejoint automatiquement.



GÉNÉRAL MORGAHN
Profession : Parangon
Où : Mission coopérative « Grand-cour de Sebelkeh »



GOREN
Profession : Guerrier
Où : Mission « Bastion de Dzagonur »(si vous avez le Maître des soupirs) ou « Vestibule de Dasha » (si vous avez Margrid). Vous devrez choisir entre Goren et Norgu.



KOSS
Profession : Guerrier
Où : Il vous rejoint automatiquement.



MAÎTRE DES SOUPIRS
Profession : Nécromant
Où : Quête au sanctuaire des lanciers du soleil, après la mission coopérative « Croisement de Kodonur ». Vous devrez choisir entre le Maître des soupirs et Margrid la sournoise.



MARGRID LA SOURNOISE
Profession : Rôdeuse
Où : Quête au Sanctuaire des lanciers du soleil, après la mission coopérative « Croisement de Kodonur ». Vous devrez choisir entre le Maître des soupirs et Margrid la sournoise.



MELONNI
Profession : Derviche
Où : Elle vous rejoint automatiquement.



NORGU
Profession : Envoûteur
Où : Mission « Bastion de Dzagonur »(si vous avez le Maître des soupirs), ou « Vestibule de Dasha » (si vous avez Magrid). Vous devrez choisir entre Goren et Norgu.



OLIAS
Profession : Nécromant
Où : Quête à l'Arche du lion.



TAHLKORA
Profession : Moine
Où : Elle vous rejoint automatiquement.

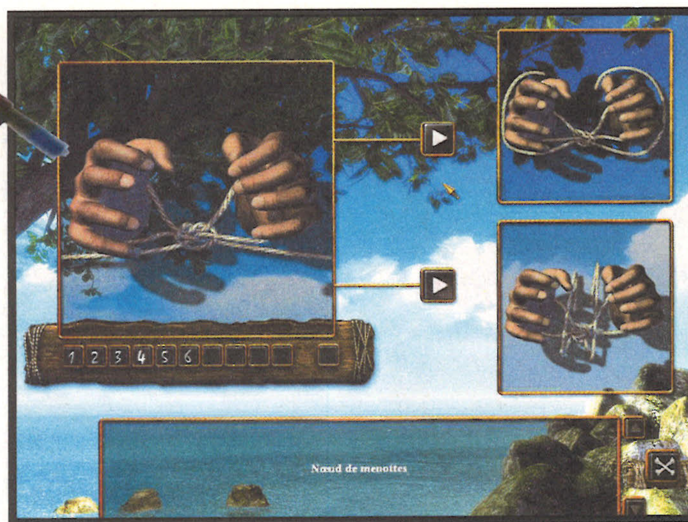


ZHED PATTESOMBRE
Profession : Élémentaliste
Où : Quête pour le rang 7 des lanciers du soleil.



ZENMAI
Profession : Assassin
Où : Quête au Centre de Kaineng.





Si vous rêviez d'apprendre à attacher quelqu'un solidement, Cap sur l'île au trésor vous explique comment faire.

Cap sur l'île au trésor

COLLECTION JEUNESSE



TOUT PUBLIC

Config minimum CPU 800 GHz, 64 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur Nobilis
Développeur Kheops Studios/France
Texte et voix en français

Les productions Kheops, on commence à connaître. Elles nous sortent, tous les six mois ou moins, un point&click avec des décors en 3D admirables, à 360°, et il faut bien avouer que la qualité est souvent au rendez-vous. On peut dire que techniquement, les développeurs ne sont pas étouffés par l'ambition (ni par le budget, je suppose). En revanche, leurs produits sont carrés du début à la fin : interface maniable, gameplay intuitif, réalisation propre, pas de bugs. À chaque sortie, les graphismes s'améliorent et Cap sur l'île au trésor se montre tout à fait mignon. Toujours un peu fixe, c'est vrai, mais les éléments animés sont de plus en plus réussis (l'eau par exemple). Kheops fait aussi souvent l'effort de trouver des scénarios originaux, comme pour Lascaux, le secret de Da Vinci ou Voyage au cœur de la lune. Il leur arrive aussi de se planter sur certains détails ici et là, mais de manière générale, les fans de jeu d'aventure ne sont pas déçus par leurs titres.

Pépita, petite fleur de Java

Et avec une intro comme, ça, vous vous attendez peut-être à un « sauf cette fois… » Eh bien non, une fois de plus Kheops nous pond une aventure sympathique, avec l'habituel jeune héros débrouillard, en l'occurrence Jim Hawkins (le gosse du bouquin de Stevenson, devenu ado). Il doit retrouver la trace de Long John Silver et de son trésor, après avoir reçu un parchemin le désignant comme héritier. L'île en question est plutôt bien exploitée avec des rebondissements dans l'intrigue et de petits embranchements dans l'histoire, pour le fun. Pas de spoiler, mais Kheops prends tout de même de gros raccourcis scénaristiques en ce qui concerne les sentiments. Vous verrez…

SI VOUS N'AVEZ PAS LES MOYENS DE VOUS PAYER DES VACANCES À BORA BORA, COMME CERTAINS, VOUS POUVEZ TOUJOURS TRAÎNER SUR L'ÎLE PRESQUE PARADISIAQUE DU NOUVEAU KHEOPS. MAIS QUEL TRÉSOR RENFERME-T-IL, CE JEU D'AVENTURE ?

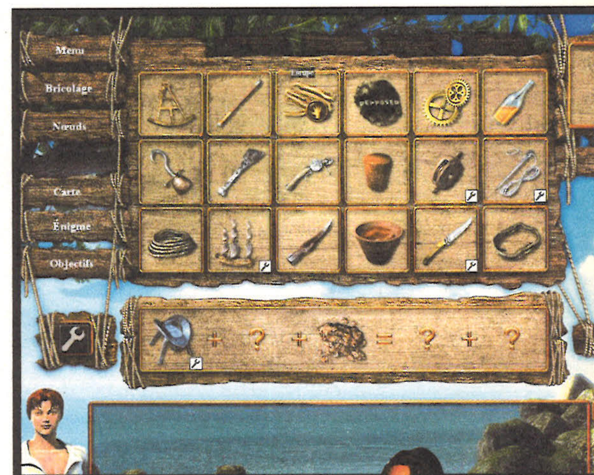
Contient des nœuds

Mais pour découvrir tout cela, encore faut-il résoudre une longue série d'énigmes. Celles-ci sont à l'image du scénario : assez simples et bon enfant. On voit bien que Kheops destine sa fournée de Noël au grand public. On avance vraiment dans l'histoire les doigts dans le nez et il faut attendre la fin pour buter un peu sur les puzzles. De plus, le système qui permet de se déplacer automatiquement d'un bout à l'autre de l'île est tout à fait excellent, mais il ne sert pas ce titre précis, déjà trop facile. Un vrai jeu apéritif pour les amateurs éclairés donc, mais qui pourra convenir aux néophytes, vous savez, les gens qui ne passent pas huit heures par jour devant leur PC.

Fumble



Cette manie de Kheops de nous envoyer sous l'eau…



Comme d'hab' : manipulation d'inventaire et bricolage au programme.



Un peu de technique

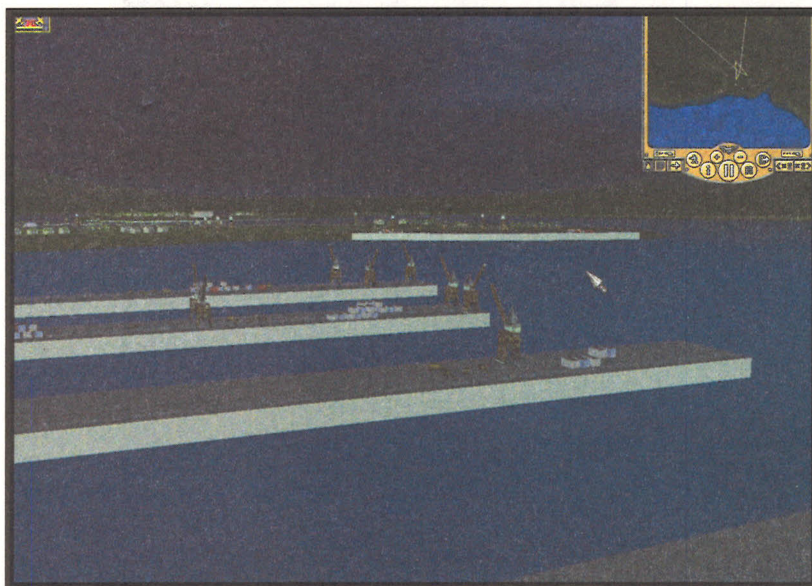
Avec la config minimum, vous devriez faire tourner Cap sur l'île au trésor. Pas Windows XP, par contre, mais le jeu, oui.

En Deux Mots

Réalisation soignée, histoire sympa… Un jeu d'aventure Kheops de plus, cette fois destiné à un public précis : les n00bs. Ce qui n'enlève rien à ses qualités : il suffit juste d'être prévenu.

+ Réalisation propre
+ Histoire dans le ton du livre
- Peu de challenge
- Un peu court

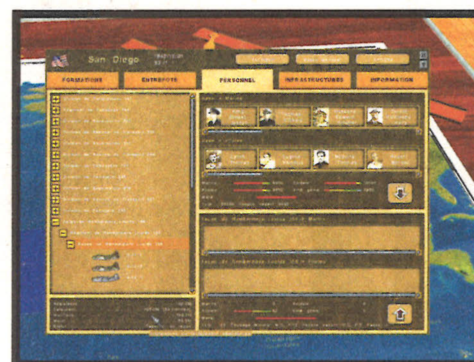
6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT



Les carrés avec les triangles posés dessus, entourés de rectangles, c'est Pearl Harbor.

TOUT PUBLIC	INTERNET 32	LOCAL IP/IPX 32

CONFIG MINIMUM CPU 1.7 GHz, 512 Mo Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Buka Entertainment
DÉVELOPPEUR Lesta Studio/Russie
TEXTE ET VOIX en français



À San Diego, il y a du monde qui attend d'embarquer pour aller voir du pays. On dira ce qu'on voudra mais les infos sont complètes.

Pacific Storm

COWBOYS CONTRE BOL DE RIZ

IMAGINEZ L'OCÉAN PACIFIQUE, LES PALMIERS, SOUS UN SOLEIL DE PLOMB. IMAGINEZ UN SERGENT DU CORPS DES MARINES AVEC UN MORCEAU DE CIGARE AU COIN DES LÈVRES, L'AURÉOLE SOUS LES BRAS ET LES MAINS PLEINES D'HUILE D'AVION... IMAGINEZ PACIFIC STORM : LE JEU DE STRATÉGIE AVEC DES MORCEAUX D'AMÉRICAINS ET DE JAPONAIS DEDANS !

Baaa Ba Baaaaaaaaaaa ! Pacific Storm c'est un peu comme la série Les Têtes brûlées mais en version XXL. Vous êtes à la fois le général aux manettes opérationnelles, à la carte stratégique et à la simulation tactique. C'est une vaste auberge espagnole où les développeurs russes de Buka Entertainment ont rassemblé en un seul jeu toutes les catégories des jeux de stratégie. Sur la période 1940-1948 (!) Pacific Storm met en scène la guerre du Pacifique entre les Américains et les Japonais, à grands coups de bateaux et d'avions ! C'est assez mignon et pas trop mal fichu, l'interface est intuitive sauf lors de la partie « simulation » durant laquelle on prend le contrôle des unités, et qui est un peu consternante dans un soft de cette profondeur (oui bon, les drapeaux US comportent 50 étoiles alors qu'à l'époque ils n'en avaient que 48... c'est un jeu fait par des Russes aussi, hein !) Cette partie où l'on pilote les jolis avions en tirant n'importe où s'avère une vraie fausse bonne idée, qui aurait mérité d'être approfondie en une vraie simulation tant qu'à faire. Pour piloter un F4U-Corsair un conseil, réinstallez plutôt Pacific Fighter.

Le cuirassé Yamato et son escorte sont embêtés par de méchants triangles rouges. Vite, faites décoller les triangles verts !



Tora Tora Tora !

À côté de cela, le système stratégique fonctionne bien et se montre convaincant. Le théâtre des opérations qui couvre tout le Pacifique est divisé en larges zones (une soixantaine), chaque port et chaque unité sont notés sur la carte avec les troupes présentes, les îles neutres possèdent un intérêt stratégique et des ressources. Tout en 3D, ce gameplay en mille-feuilles permet de gérer le ravitaillement, de planifier vos missions d'invasion et même de capturer des îles pour y installer de nouvelles bases. Les différents tableaux sont clairs, les informations touffues : on est dans un vrai « ouargame » et il faudra compter avec le moral des troupes, tenir le front, sa ligne d'opérations... exploiter ses ressources (pétrole, fer...) et les erreurs de l'adversaire. Il est possible de développer des technologies pour perfectionner son arsenal, jusqu'au feu d'artifice final nucléaire. Pacific Storm mérite le détour, ne serait-ce que pour son aspect stratégique qui marche bien, et on peut carrément se passer de la partie « simulation » si on n'est pas un pro du bâton de joie !

ffak

Un peu de technique

La configuration minimale permet de lancer le jeu sans bloquer le PC, mais en mode weight watcher, ça sera moche. Comptez plutôt un 3Ghz en CPU et 1Go de Ram pour être ceinture/bretelle.

Multi à la masse

Pacific Storm propose du multijoueur, mais attention, les différentes sections du jeu sont séparées. Impossible de défier un adversaire en mode stratégique, tactique et arcade à la fois. C'est l'un ou l'autre, et c'est bien dommage : vous hébergez un dogfight en mode arcade ou un combat naval tactique façon temps réel. Il n'y a même pas de multijoueur stratégique.

En Deux Mots

On pourrait comparer Pacific Storm à un Total War dans le Pacifique, l'impression est assez similaire avec des parties stratégique et tactique alternées. Même si la partie simulation ne m'a pas convaincu, le reste du jeu vaut largement pour son côté sérieux qui ravira les grognards.

+ Interface simple et claire
+ Fini les bugs du premier
- Mode arcade/simulation inutile
- Multijoueur bâclé et incomplet

5	5	7
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT



Un nain sur un mammouth !? Ils boivent quoi chez Nival ?

TOUT PUBLIC	INTERNET 8	LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Ubisoft
DÉVELOPPEUR Nival Interactive/Russie
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Heroes of Might and Magic V Hammers of fate

UN NAIN VAUT MIEUX QUE DEUX TU L'AURAS

PLACE ! PLACE À LA PREMIÈRE EXTENSION DE HEROES V ! LES DÉVELOPPEURS DE NIVAL NE LAISSENT PAS LEUR PC REFROIDIR ET NOUS ASSÈNENT UN COUP DE MARTEAU DU DESTIN SUR NOS TÊTES. RÉVEIL !

Ma mère me disait toujours : « Quand on est bien élevé, on ne garde pas ses nains dans ses poches ! » et elle avait raison… Ubisoft a bien écouté ma chère maman et nous sort du chapeau une belle extension pour Heroes of Might&Magic V remplie de nains de toutes les couleurs. Cet add-on intitulé Hammers of Fate (non ce n'est pas une chanson d'Abba) propose donc, en plus d'une foule de nains, plein de bonnes choses : une quinzaine de nouvelles unités (principalement naines), une faction naine (ah bon ?) avec six clans nains avec leurs héros nains, un système de caravane assez bien fichu (elles voyagent entre les cités ou les habitations et transportent des créatures), des bâtiments, des sorts, une campagne, un générateur de carte, un café et l'addition. C'est beau et chatoyant comme un coucher de soleil sur Ironforge… euh, non, je m'égare là.
Le scénario prolonge celui de l'original et se compose de quinze missions. Très intéressant pour le jeu en ligne est l'ajout d'un mode « simultané » qui rend les débuts de parties plus rapides, lorsque les joueurs sont en phase de développement.
Tout le monde commence en simultané, et le joueur qui finit en premier attend la fin du tour des adversaires. Sauf si un premier combat survient.
Le gameplay repasse alors automatiquement en tour par tour classique. À noter que HoF comporte cinq nouvelles cartes solos et dix en multijoueur.



Ne réglez pas votre écran : non, ce n'est pas L'Âge de glace 2.

Parlons peu, mais parlons nain

La faction naine est située dans les montagnes au nord de l'empire Griffin, elle est gouvernée par un roi et elle a droit à son dragon en tant qu'unité de niveau 7 : un dragon de feu. Les nains possèdent aussi une école de magie spécifique : la magie des runes et ils sont les seuls à pouvoir l'utiliser. Ils trimballent ces runes sur eux, qui ont divers effets sympas comme dissiper les sorts de charme ou doubler les attaques. Là où HoF fait très fort c'est qu'il présente une unité naine géante ! En l'occurrence, il s'agit du Thane, le chef de clan guerrier/mage, qui manie une hache gigantesque. Bref cette histoire de nain géant c'est un peu… « nain-porte quoi » quand même (fallait que je le place). Surtout à le voir monté sur un mammouth, on atteint des sommets. Pour la faire courte, cet add-on, c'est du HOMM sérieux, de la stratégie pas révolutionnaire, mais carrée comme un marteau de guerre. Les amateurs de la série seront ravis des ajouts proposés par cette extension ne serait-ce que pour la nouvelle faction naine.

ffak





Il est mignon en fait ce mammouth. On dirait un Polly Pocket.

Un peu de technique

Vous faites tourner HOMM V ? Vous ferez tourner HoF.

En Deux Mots

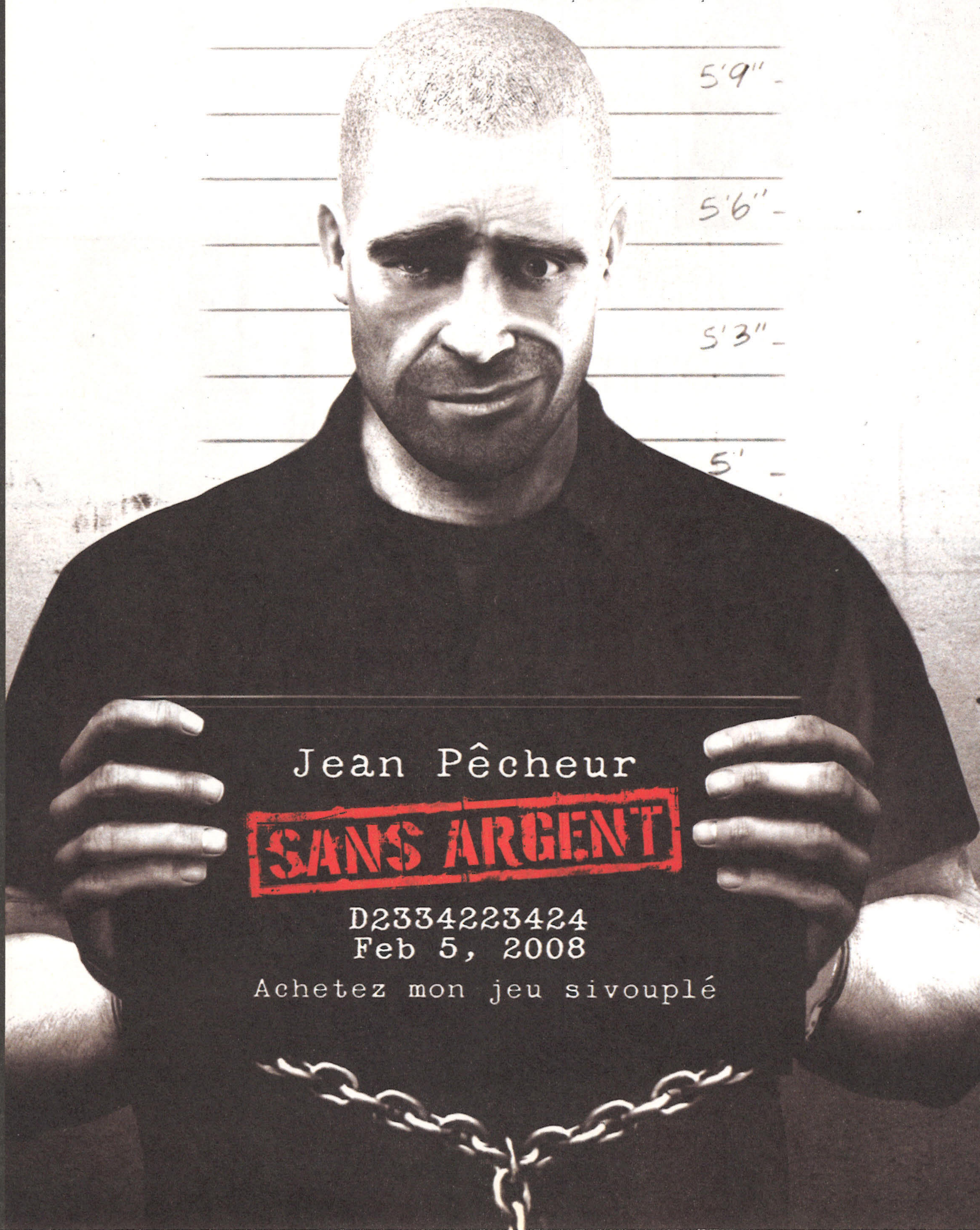
Bien réalisé, Hammers of Fate est un bon complément pour tous ceux qui possèdent le jeu de base. Un conseil pour ceux qui n'ont ni l'un ni l'autre : attendez le coffret qui vendra les deux.

+ Des nains
+ Mode multijoueur simultané
+ Générateur de carte
- Que des nains
- Le prix

TECHNIQUE	7
ARTISTIQUE	6
INTÉRÊT	7

Splinter Cell Double Agent

TOUT ÇA POUR ÇA



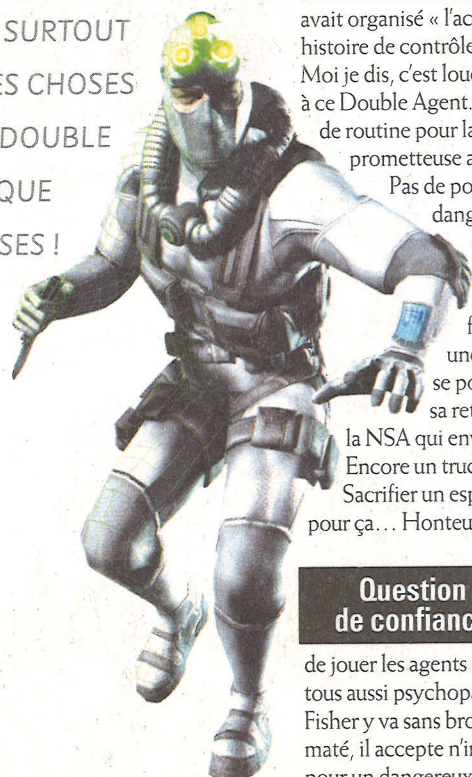


STOP PENTIUM3000-X SURARMEMENT

PUBLIC ADULTE	INTERNET 6	LOCAL IP/IPX 6

CONFIG MINIMUM CPU 3 GHZ, 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO (SHADERS 3.0)
ÉDITEUR UBISOFT
DÉVELOPPEUR UBISOFT/INTERNATIONAL
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

IL EST TOUT À FAIT POSSIBLE QUE VOUS AYEZ DÉJÀ ACHETÉ LE DERNIER SPLINTER CELL SANS ATTENDRE NOTRE VERDICT. JE NE VOUS EN VEUX PAS, ÇA NE M'EMPÊCHERA PAS DE LE TESTER QUAND MÊME ! SURTOUT QU'IL Y EN A DES CHOSES À DIRE, SUR CE DOUBLE AGENT, ET PAS QUE DES GENTILLESSES !

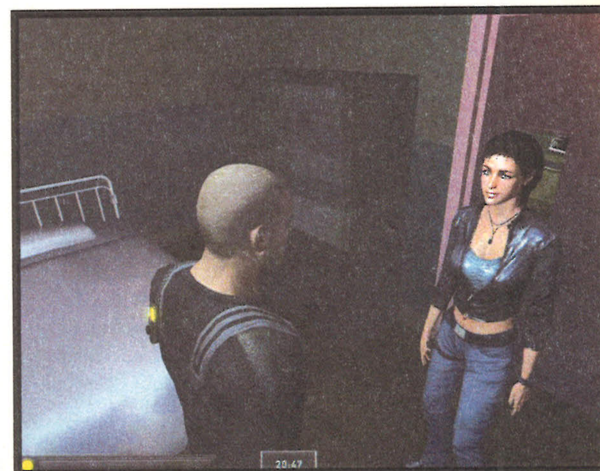


Sam Fisher est malheureux. Je ne comprends pas trop pourquoi, d'ailleurs. Cela faisait trois épisodes qu'on le voyait au travail à travers le monde, toujours à se demander s'il passait suffisamment de temps avec sa fille ou pas. Maintenant qu'elle a mangé les pneus d'une voiture, il devrait être content, ça lui enlève un problème de conscience, non ? Bon, c'est vrai que c'est pas très sympa de la part des scénaristes, mais il fallait plonger Sam dans l'état d'esprit idéal pour sa nouvelle mission. Tiens, j'y pense… et si la NSA avait organisé « l'accident » de mademoiselle Fisher, histoire de contrôler entièrement sa loque de père ? Moi je dis, c'est louche cette histoire. Mais revenons à ce Double Agent. Tout commence par une mission de routine pour laquelle la NSA envoie une recrue prometteuse aux côtés du vieux Sam.

Pas de pot, tout devient subitement très dangereux. Le pauvre bleu, excité comme une puce de bosser avec le plus grand agent de la boîte, tente de faire de l'esbroufe et finit par se faire descendre comme une loutre. Voilà qui pousse Sam à se poser des questions sur son boulot, sa retraite et sur l'intelligence de la NSA qui envoie des petits jeunes à leur mort. Encore un truc pour le déstabiliser, à mon avis. Sacrifier un espion dans la fleur de l'âge rien que pour ça… Honteux.

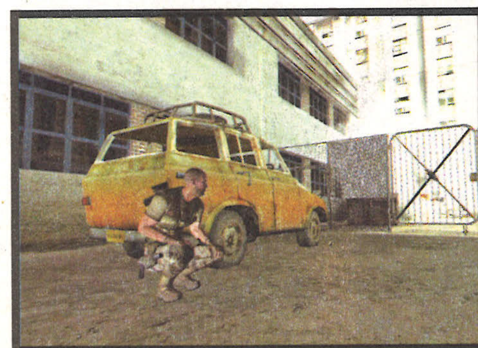
Question de confiance

Mais ça marche plutôt bien, puisque quand son boss Lambert lui propose de jouer les agents doubles dans un nid de terroristes tous aussi psychopathes les uns que les autres, le gars Fisher y va sans broncher. Ils l'ont cassé, ils l'ont maté, il accepte n'importe quoi. Au point de passer pour un dangereux criminel ! La raison officielle est



Chabadabada, chabadabada…

simple : Sam doit aider un type, Jamie Washington, à s'évader, afin que celui-ci, une fois en confiance, le mène au repère des méchants. Tenue orange de détenu pour tout le monde, exit les gadgets technologiques… Bon à part le feu tricolore incrusté dans l'épaule de Sam, qui lui indique son taux de discrétion. Mais ça, c'est personnel, on ne peut pas lui retirer. Ça serait comme voler sa canne blanche à un aveugle pour le bastonner avec, ça se fait pas. À peine lancée dans cette mission à double tranchant, la NSA commence à douter de son super poulain : « Et si on avait poussé le bouchon trop loin » ? Et Ubisoft d'instaurer une « jauge de confiance » à ne surtout pas vider, sinon c'est perdu ! Bravo les gars, ça fait des années que Sam risque sa peau pour sauver le monde et tout d'un coup,



Non, mais rassurez-moi : c'est un peu moche là, quand même !

on lui fait plus confiance ? Sympa, très sympa. Plus logiquement, la même jauge existe pour le groupuscule américain infiltré. Autoproclamé « John Brown's Army », ces illuminés dirigés par Émile « psychopathe » Dufraisne veulent purifier quelques villes yankees par le feu (pas nucléaire, ils ont trouvé une nouvelle bombinette qui pète encore plus fort pour deux fois moins de calories). Du coup, Sam fait des courbettes à qui mieux mieux pour satisfaire les deux camps, le temps d'accomplir l'objectif le plus important de sa carrière : se taper Enrica Villablanca, une terroriste responsable du massacre d'un nombre incalculable de pauvres chatons à travers le monde.

Yosemite Sam

En pratique, et à travers les quelques niveaux de Double Agent, Sam Fisher devra accomplir les missions données par la NSA, comme celles de la JBA. Ce n'est, au final, pas très difficile, le level design linéaire vous permettant d'enchaîner les objectifs assez tranquillement. Évidemment, il ne faut pas faire n'importe quoi. Parmi les choses qui vous donneront le plus de fil à retordre : éviter de tuer des civils et de déclencher des alarmes (ça ne plaît pas à la NSA). Certes, c'est un peu pour ça que Splinter Cell est un jeu d'infiltration et non pas un shoot'em up. Cependant, il est clair qu'Ubisoft a lâché du lest de ce côté. Avant, jouer bourrin signifiait que vous gagniez sans gloire (avec un score de subtilité proche de zéro). À présent, vous ferez toujours plaisir à quelqu'un en sortant le gun. J'exagère un peu, la JBA vous demandera aussi d'être discret, parfois, mais le massacre d'innocents ne fait pas partie des tabous… Le gameplay de ce Double Agent ne diffère pas vraiment des précédents titres de la série : comme un jeu de plate-forme, il faut bien étudier les mouvements des ennemis et être patient pour sauter au bon moment. Si on foire, on ne perd pas une vie, mais on se fait repérer. Ce qui veut souvent dire que les ennemis, eux, perdent une vie. Alors soit on recommence pour flatter son score de furtivité, soit on fonce dans le tas pour finir la mission : après moi, le déluge et on fera mieux la prochaine fois. Dans ces moments-là, c'est vrai que Splinter Cell offre assez de libertés. Le reste du

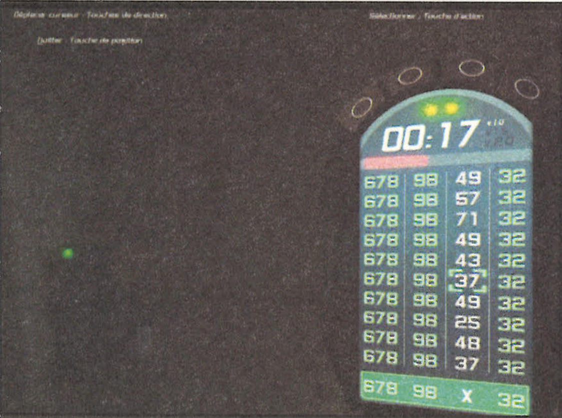


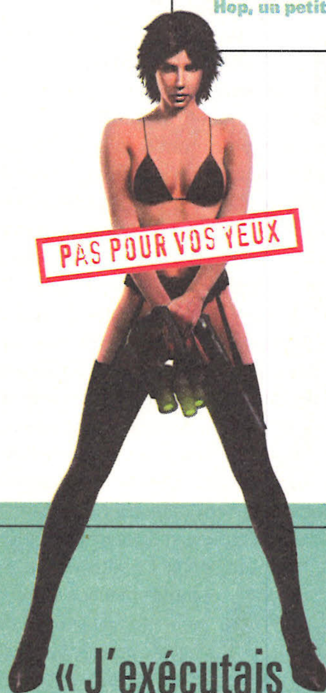
Hop, un petit coup de vision nocturne pour vous faire plaisir, mais ce n'est pas bien utile.



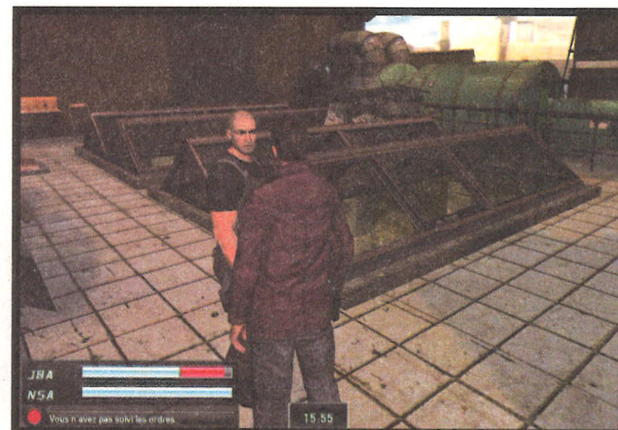
Le prince de Perse se rase avec Gillette, mais Sam, lui, entretient sa peau avec Nivea for Men. Que ne ferait pas Ubisoft pour l'homme moderne ?

Faut vraiment être un sacré boulet pour rater une séance de hacking…





J'adore la tête que fait Sam quand il se fait gauler à fouiner dans les zones interdites du Q.G.



« J'exécutais les ordres »

Les choix moraux que vous devrez faire au cours de l'histoire sont les seuls événements qui feront baisser une des barres de confiance en faveur de l'autre. Cela arrive assez rarement, mais les conséquences sont assez claires : des vies innocentes sont en jeu. Malheureusement, on finit toujours par décider selon l'état de ses jauges, histoire de ne pas subir le game over, plutôt qu'en écoutant sa conscience. Une leçon cynique d'Ubisoft pour nous dire qu'on ne fait pas toujours ce qu'on veut dans la vie ?

temps, il me semble que les développeurs ont forcé sur les scripts pour cet épisode. Une bonne partie du jeu consiste à réagir correctement lorsqu'ils se déclenchent, pour bénéficier de l'astuce scénarisée offerte et ainsi avancer sans heurt dans le niveau. Ça existait déjà avant, mais là c'est devenu vraiment fréquent…



Ne vous inquiétez pas, je suis docteur. CRAC !

Photoshop not included

Techniquement, je suis assez dérouté par Double Agent. C'est beau, mais forcément moins qu'on ne l'espérait. Surtout, c'est assez inégal. Certains niveaux sont magnifiques, et d'autres pas terribles. Toute une partie de la mission à Kinshasa, celle censée bénéficier d'un level design très « ouvert », est carrément moche. On a l'impression qu'Ubisoft a oublié la moitié des effets à implémenter. Heureusement, ce genre de déception est assez ponctuel. Le reste du temps, on est assez bluffé par la qualité graphique, notamment des textures et des modèles. Un petit point sur l'éclairage : la mode n'est plus aux niveaux très sombres, vous pouvez sortir sans vos goggles, pas de problème. Même lorsque l'on déclenche un interrupteur discrètement, il est difficile de savoir si on vient d'éteindre ou d'allumer la lumière… Étrange. Du coup, je n'ai utilisé la vision nocturne qu'une seule fois, rapidement. Les autres visions ? Jamais. Parlons enfin de l'I.A. qui nous dévoile des comportements là encore inégaux. Parfois l'ennemi tente de vous tuer à travers les murs, d'autres fois, il n'hésite pas à vous contourner pour vous tirer dessus par derrière… allez comprendre, les cerveaux virtuels n'ont pas dû être distribués équitablement.

PAS POUR VOS YEUX

Enrica, à poil !

Une chose est sûre : l'ambiance est excellente. Le scénario bien plus simple qu'auparavant et le fait de retourner au Q.G. entre chaque mission facilite énormément l'immersion. De même, les personnages secondaires s'affirment comme jamais, à quelques lacunes près (on aurait aimé des terroristes encore plus « humains »). L'implication du joueur dans son rôle de Sam Fisher, super agent victime à la fois des suspicions de ses pairs et de ses hormones, est donc l'un des points forts de Double Agent. Et c'est d'autant plus dommage lorsque l'on bute sur une fin de jeu précipitée et carrément aride. Il a fallu que je recommence depuis le début pour être sûr de ne pas m'être trompé quelque part. Quoi, j'ai vraiment déjà terminé toutes les missions ? Mais ? Je ne me suis même pas tapé Enrica ? Décevant. C'est ça les jeux vidéo, assassiner froidement des gens d'une balle dans la tête, c'est fun, mais des scènes de fesses, niet !

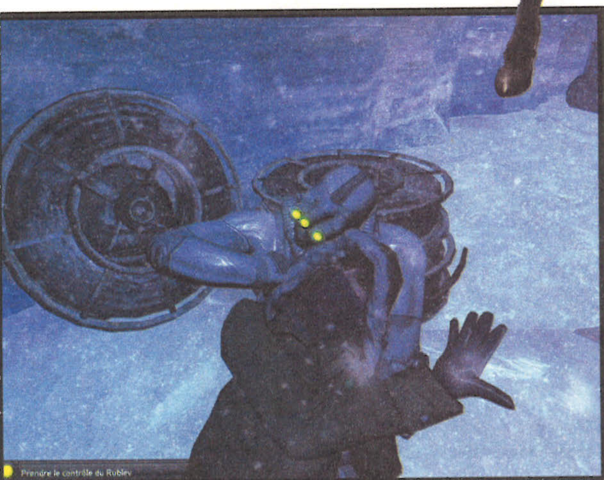
Missions intimes

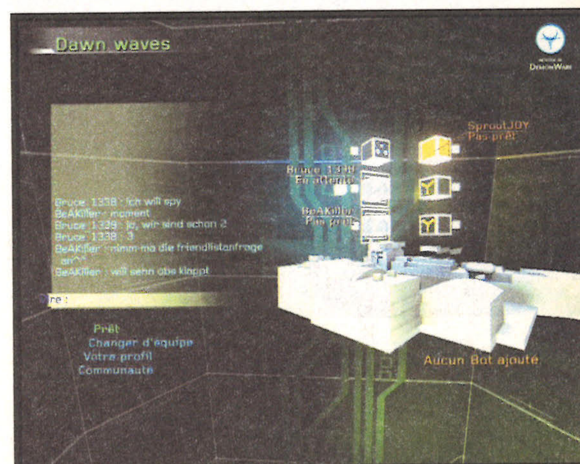
Double Agent propose une sorte de faux coop qui n'a rien à voir avec les missions à deux, avec des mouvements spéciaux, du Splinter Cell précédent. Il s'agit là d'une sorte de Versus limité, contre les bots. Une espèce de tutorial déguisé…

Enfin entre hommes

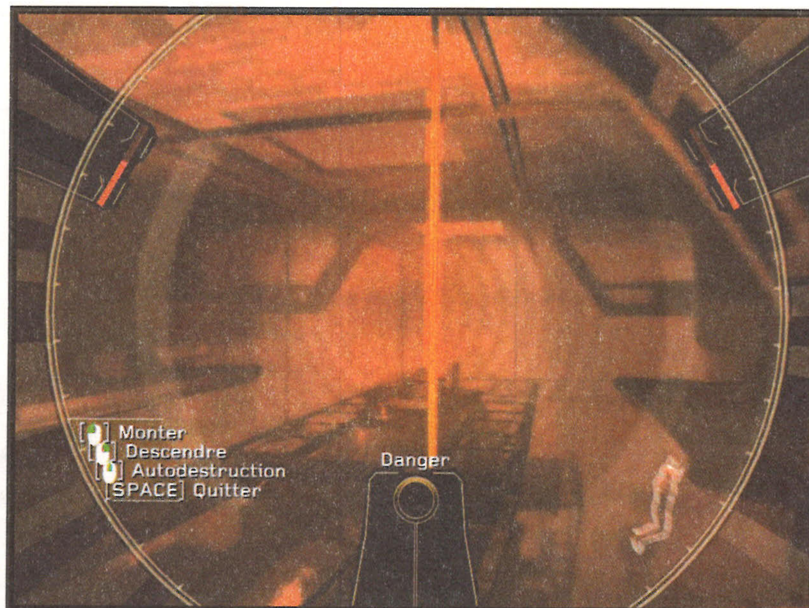
Mais trêve de grivoiseries. Splinter Cell, c'est aussi un mode « Versus » multijoueur que l'on commence à connaître. Une carte, des objectifs, des espions qui tentent de les pirater (en vue à la troisième personne,

Le massacre d'innocents ne fait plus partie des tabous !





Difficile de jauger l'activité de la communauté online, mais les parties se remplissent assez rapidement (d'Allemands).



Le drone du mercenaire est lent, peu discret, mais mortel au contact (un espion fuit sur ce screen, trouvez-le).

Une chose est sûre : l'ambiance est excellente.



Un peu de technique

Bon on va pas se mentir, entre bourgeois, hein ? Heureusement que vous avez acheté une carte vidéo supportant les shaders 3.0, c'est-à-dire les séries Geforce 6xxx ou 7xxx, ou ATI X1xxx, sinon vous ne pourriez même pas lancer SC Double Agent ! Ensuite, rien ne vaut 2 Go de Ram et un dual core en CPU. Bon, le frame-rate reste dans les 30 fps, mais ça suffit pour jouer. Ça rame un peu quand on veut viser... pas bien grave. Comment vous n'avez pas cette config ? Éloignez-vous de moi, paysan.



Attraper un merc, le garder en otage et espérer que l'autre ne vous tirera pas dessus... ne fonctionne pas !

comme Sam) et des mercenaires qui tentent de buter les piratins (en vue FPS). Les premiers courent partout, sautent dans tous les sens et s'accrochent au plafond, telle une bande d'écureuils homosexuels sous acide qui aurait gagné au loto. Les seconds sont lourdement armés et prêts à les massacrer parce qu'ils n'aiment pas les écureuils, les homos, la drogue et qu'ils perdent toujours au loto. Simple non ? Le résultat est toujours aussi stressant et passionnant, cette fois en 3vs3 contre l'habituel 2vs2 max. Les efforts d'Ubisoft pour faciliter la prise en main sont tout à fait sympathiques : les tutoriaux et les explications de règlement s'incrustent partout dans les menus ; quant aux « images fantômes » incrustées dans le décor et censées montrer à l'espion en herbe les différents chemins possibles, elles fonctionnent à merveille. Mais c'est sur le netcode et la structure réseau qu'on les attendait au tournant. Alors ? Eh bien, à part quelques



déconnexions, ça semble aller... sauf pour l'interface de recherche de partie, largement trop orienté consoles : pas de browser ! On ne peut que rejoindre des parties au pif, et compter sur la gestion de la friendlist pour jouer avec ses amis. C'est très, très limite ça ! Enfin bon : une fois le niveau lancé, je n'ai remarqué aucun lag particulier, ni de bugs gênants. Le Voice Over IP dispense les commentaires de vos camarades assez précisément et aucun gros souci de jouabilité ne vient ternir les parties. Il faut dire que le gameplay a été largement simplifié. L'espion n'utilise qu'un seul gadget au choix, son outil de piratage à tout faire, et ne possède plus d'arme. Le mercenaire, lui, manie surtout son fusil et pilote ses drones. Deux visions spéciales chacun et basta. Et vous savez quoi ? Ça marche très bien comme ça ! On peut dire que la partie multijoueur sauve vraiment Double Agent d'une note un peu plus triste ! C'est vraiment toujours aussi bon.

Fumble

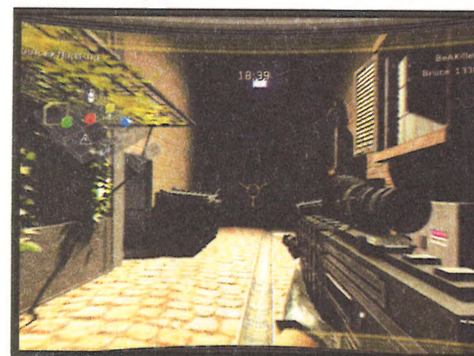
Merci à Gruth pour le Jean Pêcheur.

En Deux Mots

LE MULTIJOUEUR DE SPLINTER CELL DEMEURE TOUJOURS AUSSI INTELLIGENT, FUN ET STRESSANT À JOUER ! ON S'ÉNERVE, ON FLIPPE, ON ÉCLATE DE RIRE DEVANT SON PC COMME C'EST LE CAS DEVANT LES VRAIS BONS JEUX. IL N'EN VA PAS DE MÊME POUR LA CAMPAGNE SOLO, MAIS L'IMMERSION QU'ELLE PROPOSE EFFACE UN BON NOMBRE DE SES DÉFAUTS. IL FAUDRA JUSTE MIEUX PEAUFINER LE JEU LA PROCHAINE FOIS.

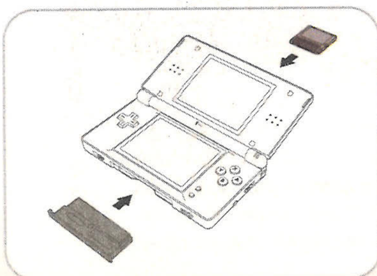
- \+ Enrica !
- \+ Très bonne immersion en solo
- \+ L'excellent mode multi
- − Ouais... C'est joli...
- − Un peu court
- − Mal abouti

7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT



Toutes les dernières nouvelles du jeu vidéo directement sur votre Nintendo DS

© 2006 Nintendo
© 2006 Opera Software ASA.

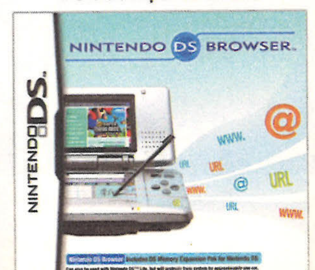


Avec le Navigateur Internet Nintendo DS et la Connexion Wi-Fi Nintendo, vous avez accès au web sur les deux écrans de votre console grâce au savoir-faire d'Opera. Sur l'écran tactile vous naviguez facilement et grâce à la reconnaissance d'écriture vous n'avez plus besoin de clavier.



NINTENDO DS lite

Existe en 2 versions, DS classique et DS lite

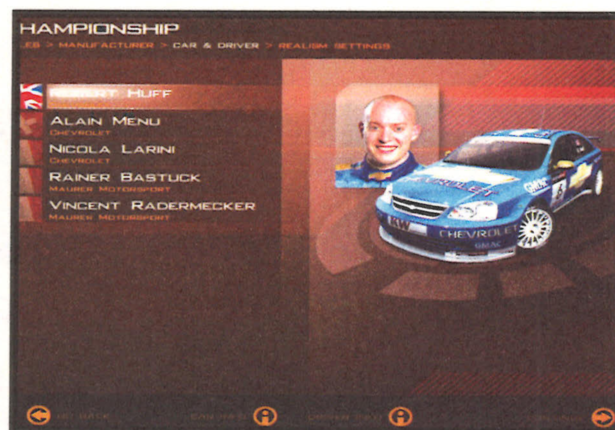


Race the WTCC Game

MOINS BELL LA VIE



Donc voilà, c'est officiel, la BMW M3 de 1987 et la pluie battante ne sont pas vraiment copines.



On retrouve bien sûr tous les vrais pilotes du championnat WTCC.

COMME PRÉVU, VOICI LA NOUVELLE SIMULATION DES HALLUCINANTS DÉVELOPPEURS SUÉDOIS DE SIMBIN. EN THÉORIE, ÇA DEVRAIT TOUT TABASSER ET NOUS RETOURNER FAÇON CRÊPE BRETONNE. EN THÉORIE, SEULEMENT…

TOUT PUBLIC — INTERNET 26 — LOCAL 26

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Eidos
DÉVELOPPEUR Simbin/Suède
TEXTE ET VOIX en anglais





Depuis quelques années, en matière de simu de bagnole, un développeur, un seul, a su s'imposer : Simbin. Les chtits Suédois ont su conquérir nos cœurs d'intégristes à coups de jeux ultra-pointus tels que GTR 1 & 2 ou GT Legends. On en arrivait à penser qu'ils deviendraient finalement intouchables jusqu'à ce que l'on apprenne le départ de Ian Bell, fondateur de l'équipe, et de quelques autres cerveaux, partis avec le bonhomme dans sa nouvelle boîte Blimey! Games.
Du coup, inquiétude, tremblements, sueurs froides, que va devenir Simbin sans son papa ? L'acquisition d'une licence World Touring Car Championship (WTCC) rassurait et donnait même envie de voir le résultat tant ce championnat s'avère incroyablement disputé, avec des voitures qui se collent les unes aux autres pendant des dizaines de tours. Plusieurs furieux qui se tiennent toute la course dans la même seconde, voilà qui nous change de la soporifique Formule 1. Bref, on avait largement de quoi garder confiance et, avec une intro aussi prudente et pleine de jolies petites pincettes, je pense que vous avez compris le drame de ce test. Non, Race n'est pas la méga totale tuerie attendue. Bien loin de là, malheureusement.

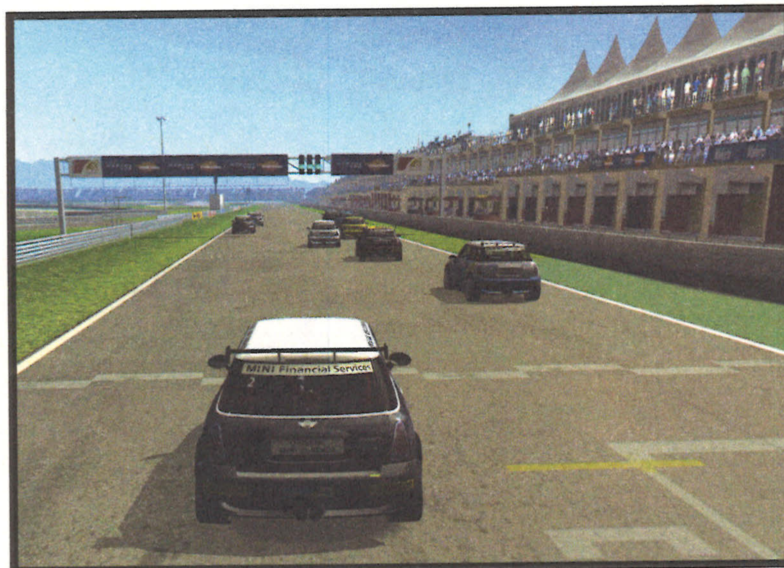


Toujours aussi impressionnant, l'habitacle reste (comme dans les GTR) pratiquement injouable en raison de la vue trop limitée.

Houston ?

Le premier contact est pourtant assez positif : de forts jolis menus, des musiques d'ambiance trépidantes, le plaisir de retrouver tous les vrais pilotes, circuits et écuries du championnat WTCC. On y croit juste à mort et on a hâte d'aller taper des chronos de folie sur les plus belles pistes du monde. Tout comme dans les précédentes productions du développeur, on a alors le choix entre trois modes : novice, semi-pro et simulation. Et c'est à partir de là que les problèmes commencent à se faire sérieusement sentir.
Si, en novice, le pilotage s'avère incroyablement aisé (et c'est plutôt normal) le niveau de l'intelligence artificielle se montre vraiment trop mauvais pour que l'on s'y attarde plus d'une ou deux courses.
Le même syndrome frappe d'ailleurs le mode semi-pro, condamnant alors le joueur à passer en





simulation pure et dure. Mais encore une fois, horreur, le pilotage reste tout aussi simpliste avec des modèles physiques tout droit sortis de la tête de Fox Mulder dans un mauvais épisode de X-Files. Pour vous donner une idée, imaginez-vous au volant d'une caisse de plusieurs centaines de kilos avec l'impression que votre bolide en pèse environ cinquante et vous obtenez Race, la « simulation » la plus chelou de l'histoire.

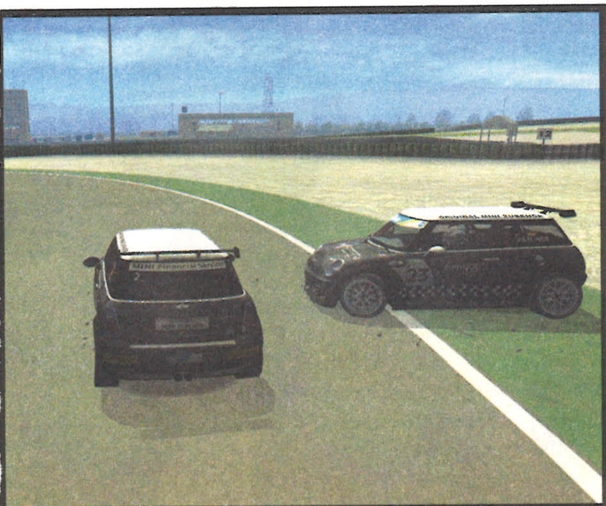
Tôle froissée

Si le poids des voitures est un réel problème, l'I.A. en est un autre tant les concurrents semblent mous du genou, du pied et de toute leur anatomie, en fait. En une poignée de minutes, on finit par prendre l'ascendant sur n'importe quel pilote dirigé par l'ordi, y compris sur des circuits qu'on ne maîtrise absolument pas. C'est tout simplement désespérant et il faudra monter le niveau des adversaires au-delà de 100 % en agressivité pour commencer à obtenir un peu de challenge. Et encore ! Les voitures étant incroyablement mal réglées par défaut (avec des rapports de vitesse trop courts), quelques ajustements permettent de booster le véhicule de manière conséquente. Quoi que l'on fasse, le jeu continuera donc à se cantonner à de l'arcade pure et dure, à peine au niveau d'un Toca Race Driver 3. Ce n'est certes pas une terrible insulte, le jeu de Codemasters n'étant pas non plus un ratage, mais on parle de Simbin là, les développeurs de GTR 2 ! Heureusement pour eux, malgré ces deux (énormes) lacunes, Race reste agréable, doté d'une longue durée de vie et permet même de conduire autre chose que des caisses de WTCC. Ainsi, on aura droit à de l'historique avec des bagnoles de 1987 ou bien la possibilité de concourir en Mini Cup. C'est toujours bon à prendre, même si ça ne suffit pas à transformer le plomb en or.

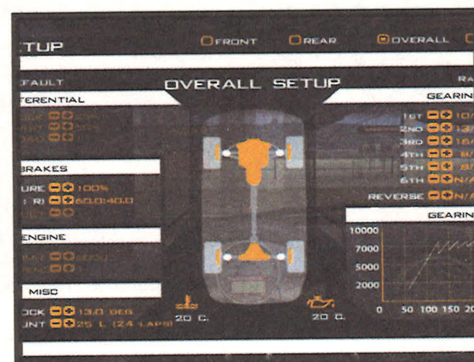
Restons calme

Évidemment, je pourrais gueuler au scandale, insulter les développeurs ou jeter des grille-pain dans la baignoire de leurs parents, mais ça serait bien injuste. Après tout, Race reste un bon petit jeu arcade reproduisant fidèlement les week-ends de compétition WTCC. Ensuite, c'est quand même foutrement beau avec des véhicules modélisés par de véritables orfèvres de la 3D. Mais que voulez-vous, d'une telle équipe, on ne peut qu'être déçu par le virage à 180° effectué en à peine deux mois, GTR 2 étant sorti fin septembre. On a même bien du mal à voir un avenir serein pour un Simbin apparemment en plein désarroi et capable de nous sortir un jeu dont l'emballage fait illusion, mais dont le contenu ne tient pas vraiment la route. En attendant, Race pourra toujours satisfaire les fanatiques du WTCC, pas trop regardants sur la qualité de la simulation. Ceux qui aiment les Outrun 2006 ou Need for Speed pourront également y jeter un œil afin de tester quelque chose d'un peu plus profond. Quant au noyau dur des fans de Simbin, ils ne pourront pas dire qu'on ne les a pas prévenus.

Yavin



Oui c'est moi qui l'ai poussé dehors. Non je n'ai pas honte.



Foncez vite changer les réglages, ceux d'origine sont à ch... euh, particulièrement mauvais.

Un peu de technique

Testé sur un Core 2 Duo (E6600) avec 2 Go de RAM et une ATI X1900 XT, le jeu a pourtant réussi à se payer de petites saccades de temps à autre. Rien de dramatique, mais un poil énervant en plein virage...



En Deux Mots

On attendait une simu, on se retrouve face à un bon petit jeu arcade. Cruelle déception et un constat cinglant : le Simbin désormais orphelin de Ian Bell a du chemin à faire pour regagner toute sa magie.

- + Magnifique
- + Deux championnats annexes
- − La conduite trop arcade
- − L'I.A. agressive comme une pomme de terre flétrie

7 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

6 INTÉRÊT

Need for Speed Carbon

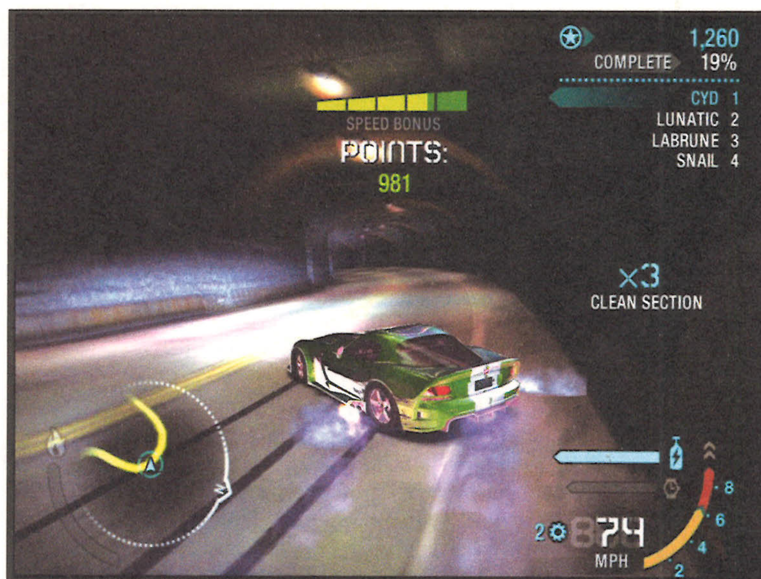
WESH THUNÉ

TOUT PUBLIC — 8 INTERNET

CONFIG MINIMUM CPU 1,7 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR Electronic Arts/États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais sur la version testée



L'effet de motion blur qui s'affiche lorsque le véhicule prend de la vitesse, c'est sympa, mais on n'y voit rapidement plus grand-chose.



Les courses de drift permettent de cumuler un max de points en dérapant. La conduite est très savonnette-style quand même.

FIN D'ANNÉE OBLIGE, ELECTRONIC ARTS NOUS POND SA TRADITIONNELLE NOUVELLE VERSION DE NEED FOR SPEED. POUR LE COUP, JE DOIS AVOUER QUE L'ENTHOUSIASME N'A PAS ÉTÉ AU RENDEZ-VOUS. ON SENT QUE NFS A BESOIN D'UN PEU DE FRAÎCHEUR POUR ÉVITER DE TOMBER DANS LA ROUTINE.



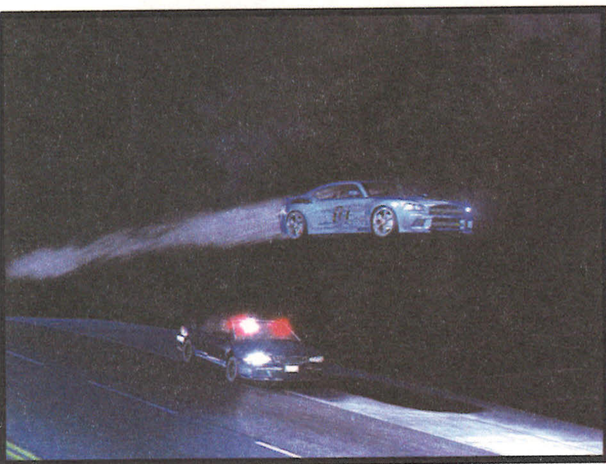
Petit passage en force, histoire d'augmenter la mise à prix de ma tête.

Série de courses star de chez Electronic Arts, Need for Speed use le bitume depuis une bonne dizaine d'années. Après un virage vers la mode du tuning, la série poursuit toujours son chemin dans les courses illégales et la personnalisation de bagnoles. Mais après un Most Wanted très réussi, il faut avouer que ce nouvel épisode nommé Carbon semble un peu fade. EA est revenu vers une ambiance nocturne à la Underground : les tracés se déroulent uniquement de nuit et finissent par devenir répétitifs. De plus, la ville terne offre aux voitures un effet un peu surréaliste. Entre les reflets et la brillance, les bolides donnent l'impression d'être posés sur le décor sans vraiment en faire partie. Même si un petit tour dans les options vidéo permet de régler ces problèmes, ce côté too much du rendu visuel me gêne un peu. Mais on a vite fait d'oublier ces légers détails pour se tourner vers le tuning, où toutes les fautes de goût peuvent être affichées sans limites : j'ai la plus grosse et en plus, elle clignote. Il est désormais possible d'installer au millimètre près les kits et les différents vinyles sur sa boîte de nuit ambulante : ça permet aux plus pointilleux de personnaliser davantage leur caisse et aux autres de trouver ça encore plus ridicule. Il faut reconnaître qu'à ce niveau, le choix est relativement large et autorise toutes les fantaisies. Malheureusement, si la personnalisation n'est pas vraiment votre trip, vous risquez rapidement de tourner en rond avec Carbon. Ce dernier propose des courses vues et revues, qui prouvent à quel point EA a du mal à trouver des idées pour renouveler sa série.



Patron, la même chose !

Bien que le gameplay n'ait pas évolué, il est toujours plaisant de prendre le volant d'une voiture à trois cent mille dollars sans que nos talents de pilote ne soient



Une façon comme une autre d'éviter les flics : passer au-dessus d'eux.

Si les modèles de personnages pouvaient être réalisés aussi bien que les caisses, ça ne serait pas un luxe.



Un peu de technique

Avec la configuration minimum, vous n'irez vraiment pas bien loin et il faut admettre qu'un NFS moche perd quand même une bonne partie de sa valeur. Alors optez plutôt pour un proc cadencé à 3 Ghz, un bon Go de Ram et une carte vidéo d'au moins 256 Mo. Sachez également que Carbon ne supporte pas de base les résolutions pour les écrans Widescreen.

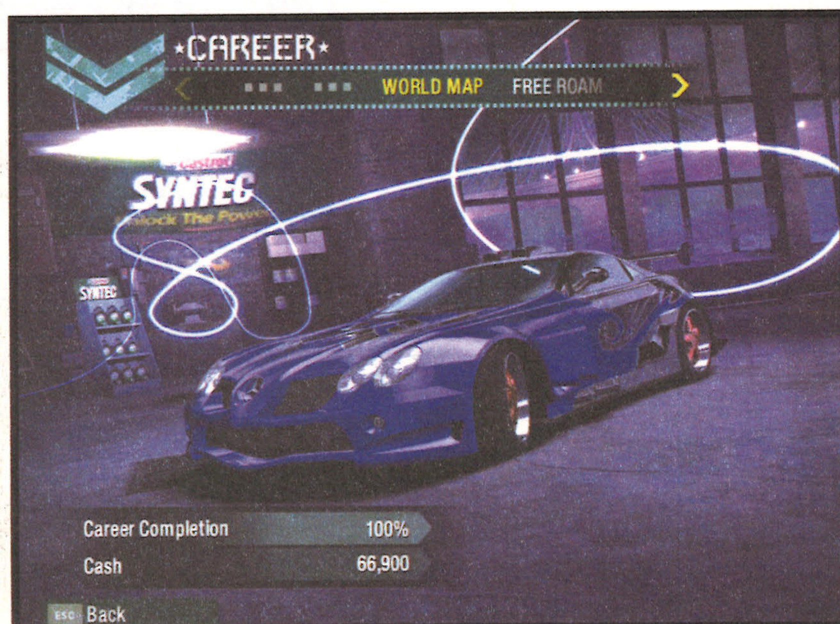
primordiaux pour gagner. Ici, la vitesse prime sur la technique. Si vous êtes plutôt simu, autant passer votre chemin, car NFS n'est pas près de changer de bord. Tout comme le mode solo qui propose son habituel schéma d'évolution : débloquer de nouvelles voitures, de l'argent et des accessoires de tuning par le biais de diverses épreuves réparties dans la ville. Si dans le fond rien n'a bougé, sur la forme, EA a tenté d'instaurer une conquête de territoires pour pimenter les courses entre bandes rivales. À force de remporter des victoires, vous finissez par grappiller quelques quartiers pour devenir celui qui se la pète en BM rose à travers toute la ville. C'est rigolo un temps, mais concrètement ça n'apporte rien. Pour dynamiser les courses, vous aurez aussi le droit d'engager un « partenaire » parmi un large panel. Certains sont des bloqueurs qui ralentissent des concurrents sur un simple ordre. D'autres vous montreront les raccourcis à prendre ou attireront l'attention des flics afin d'éviter l'interpellation. Sur le papier c'est amusant, mais dans les faits un peu moins. L'intelligence artificielle n'étant pas le point fort de NFS, on se trouve souvent ralenti par son propre coéquipier qui se met à freiner juste après vous avoir dépassé. Rageant !
L'autre nouveauté de cette mouture 2006 est l'implémentation des courses de canyon. Le but de ces duels est de rester le plus proche de l'adversaire pour cumuler un maximum de points. Puis exécuter une seconde manche durant laquelle vous êtes le pourchassé. En revanche, si le véhicule en deuxième position dépasse le premier et garde la tête pendant dix secondes, la victoire lui appartient directement. Évidemment, le stress de cette course est d'éviter de terminer cent mètres plus bas dans le fossé. Même si tous les circuits de ce type se ressemblent, il faut avouer que l'idée est plutôt bonne.

Plus on est de fous...

Outre le mode Carrière, NFS Carbon propose également son lot de petits défis. Malheureusement, il faut enchaîner les compétitions dans les mêmes conditions que celles du mode solo. Donc à moins de vouloir tout débloquer à 100 %, vous risquez rapidement de trouver ça répétitif. Le seul moyen de s'aérer vraiment la tête est de participer à des courses en multijoueur. À ce niveau, EA a véritablement fait un effort en proposant des modes de jeu exclusivement online comme le Seul contre tous. Il s'agit d'une chasse à l'homme dans laquelle un pilote conduit à travers la ville en essayant de fuir les véhicules de police pilotés par d'autres joueurs. De plus, le nombre de coureurs à se pourrir la vie simultanément a été doublé, passant de quatre à huit. En gros, le plaisir des vieux NFS en multi se retrouve dans cette série consacrée au tuning, ce n'est pas trop tôt. Sachez néanmoins qu'il n'y a pas d'option LAN, tout se joue online.
Pas de connexion Internet, pas de multi, vous voilà prévenu. Si vous aviez zappé l'épisode précédent, Need for Speed Carbon devrait vous donner quelques bons moments de fun. Autrement, vous risquez d'être un poil déçu.

Cyd





En Deux Mots

Comme à l'accoutumée, ce nouvel NFS est doté d'une réalisation propre. Malgré une série qui commence à tourner en rond, EA a le mérite de proposer des parties multijoueurs qui relèvent le niveau. Elles permettent de retrouver le fun perdu de la carrière solo. Mais c'est tout de même dommage que les courses ne se déroulent de nouveau que la nuit.

- \+ Modes multijoueurs
- \+ Tuning très complet
- − Carrière solo peu innovante
- − Pas d'option LAN

7	Technique
7	Artistique
6	Intérêt

Bionicle Heroes

BAS LES MASQUES !

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo **ÉDITEUR** Eidos Interactive **DÉVELOPPEUR** Traveller's Tales/Grande-Bretagne **TEXTE & VOIX** en français

TRAVELLER'S TALES POURSUIT SA ROMANCE AVEC LES FABRICANTS DE PETITES BRIQUES ET S'ATTAQUE AUJOURD'HUI À UNE AUTRE LICENCE DU GÉANT DANOIS, LES BIONICLE HEROES.



Les Bionicle quoi ? Je sais, il paraît que la gamme de jouets n'est pas particulièrement connue par chez nous, je m'en vais donc vous résumer rapidement le background. Alors, ce sont des robots, il y en a des gentils et des méchants et ils disposent tous de super pouvoirs grâce à des masques qu'ils enfilent.
C'est totalement barré et, contrairement à ce que je laissais entendre lors de la bêta, plutôt rigolo en fait. Bon, O.K., ça s'adresse avant tout aux gosses, mais de temps en temps ça fait du bien de retrouver son âme d'enfant, non ? Le seul problème, c'est qu'étant donné le public visé par le titre, on se paye également un gameplay qui risque de faire bailler les joueurs plus aguerris. Le concept des « masques » est sympa, ça change de l'arsenal classique des « shooters », mais l'originalité ne perdure malheureusement pas au-delà de cette bonne idée. Le jeu est divisé en plusieurs « mondes », qu'on débloque au fur et à mesure de la progression et même si les décors sont relativement variés, on se retrouve très rapidement à faire un peu tout le temps la même chose : flinguer des camions entiers de bestioles robotiques mal intentionnées, activer des mécanismes pour accéder à la salle suivante, re-salve de bébêtes, avant d'attaquer le boss de fin de niveau, qu'on achève toujours un peu de la même façon. En récoltant des petites briques Lego sur le parcours, on pourra ensuite upgrader ses persos et débloquer de nouveaux pouvoirs, mais de manière générale, ceux-ci permettront juste d'ouvrir d'autres salles avec d'autres paquets d'ennemis, jusqu'à plus soif. Ajoutez à cela une difficulté quasi inexistante (oui, Fumble, même pour moi) et vous comprendrez que Bionicle Heroes se destine plutôt à votre petit neveu qui ne pige rien à Defcon.



Oh, il y a même une visée automatique, des fois qu'on trouve ça trop dur.

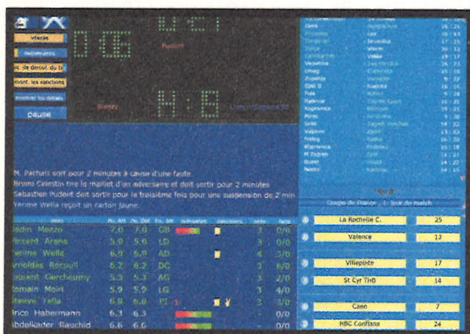
Faskil

+ Rigolo et original + Vendu 20 euros à peine
− Trop facile et répétitif − Pas de véritable challenge

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
6	6	5

LNH Handball Manager 2007

APRÈS LE FOOT ET LE BASKET, C'EST AU TOUR DU HAND DE SERVIR DE TOILE DE FOND À UN JEU DE MANAGEMENT.



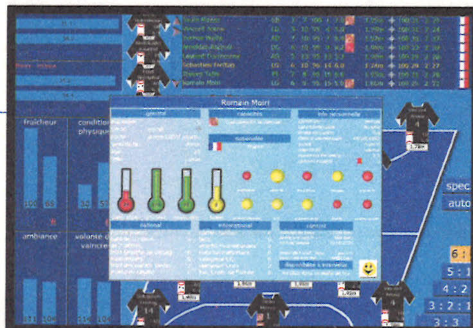
+ Enfin un jeu de hand !
− Un peu superficiel − Et que c'est laid !

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
3	1	2

BAFFE

CONFIG MINIMUM CPU 350 GHz, 64 Mo de RAM **ÉDITEUR** GOST Publishing **DÉVELOPPEUR** Netmin Games/Allemagne **TEXTE** en français **& VOIX** aucune

Parfois, les premières images d'un jeu procurent les mêmes sensations qu'une claque dont on se souvient toute sa vie. Ce fut le cas, il y a quelques années, avec les premières vidéos distillées par Valve Software pour Half-Life 2. Et, plus récemment, avec celles de Crysis qui feraient passer la guerre des consoles next gen pour une bataille de polochons entre un MO5 et un TO7 ! D'une certaine manière, LNH Handball Manager 2007 est également une claque d'un point de vue visuel. Mais pas pour les mêmes raisons… Dès les premières minutes du jeu, on se croirait revenu au bon vieux temps de l'Amiga. Et si vous trouviez austères des jeux comme LFP ou Football Manager, on ose à peine imaginer ce que sera votre réaction à la vue de ces quelques images. Autant ne pas y aller par quatre chemins : ce jeu est aussi moche qu'une amputation à la fourchette, qu'un film d'Eric Rohmer ou qu'un concert symphonique de Kyo. Certes, LNH 2007 a le mérite de s'attaquer à un sport jusque-là snobé par les éditeurs de jeux vidéo à savoir le hand. En vous glissant dans le costume d'un entraîneur (porter un survêt pour un coach, c'est comme se déguiser en mouton pour un berger), vous pourrez prendre en main la destinée du club de votre choix. Les championnats de 45 pays vous sont proposés ici, ce qui représente quelques milliers de joueurs. Chaque star du hand (car il y en a, paraît-il) possède ses propres caractéristiques, plus ou moins fidèles à la réalité. Mais outre la recherche du nouveau Jackson Richardson, toujours aussi prenante dans ce genre de jeu, on reste sur sa faim dès lors qu'il s'agit de parler tactique. Quelques formations, à peine plus de stratégies… LNH ne soutient pas la comparaison avec ses aînés, consacrés au foot ou au basket. Si bien que même les fans de hand désireux de se prendre pour Daniel Costantini ou Claude Onesta risquent de ne pas se prendre au jeu…



On vous laisse juger par vous-même des graphismes... Couleurs criardes, icones simplistes, données superficielles...

Socratès

Sans déconner ?!





Quand je vous disais que les combats étaient bordéliques...

Phantasy Star Universe

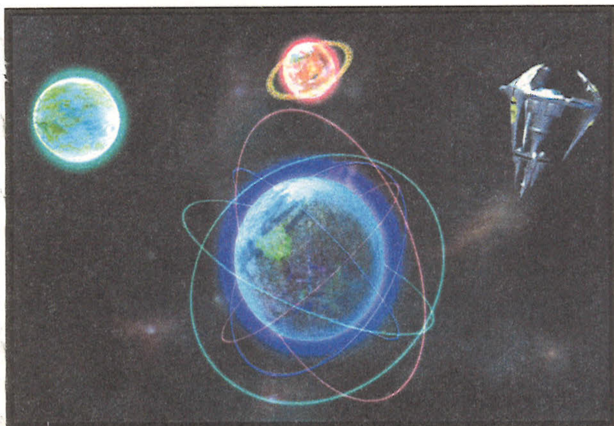
RPG MINIMALISTE

NOUS N'AVONS PAS SOUVENT L'HABITUDE DE VOIR DÉBARQUER DES RPG NIPPONS SUR NOS MACHINES, J'ÉTAIS DONC PLUTÔT INTRIGUÉ AU MOMENT DE LANCER CE PHANTASY STAR UNIVERSE. RESTE À VOIR SI CELA SUFFIT POUR EN FAIRE UN CHOUETTE TITRE.

TOUT PUBLIC — INTERNET 6

CONFIG MINIMUM CPU 1,6 GHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR SONIC TEAM/JAPON
DÉVELOPPEUR SEGA
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

Oui, trois malheureuses planètes, ça fait un peu « cheap » pour un jeu qui brandit fièrement le mot « Universe » dans son titre.



Bon, je n'ai pas assez de place pour vous faire languir plus longtemps, on va donc aller droit à l'essentiel : PSU est décevant, très décevant même. Certes, le scénario et l'univers sont plutôt sympas et sortent des sentiers battus du RPG traditionnel. Mais c'est malheureusement tout ce qu'on peut lui concéder. Ethan Weber est un djeun un peu rebelle qui va voir son existence basculer le jour où il intègre les Guardians, une unité de « peace makers » intergalactiques qui luttent âprement contre les SEED, de méchants aliens bien décidés à mettre le souk partout où ils passent. Même si, sur le plan graphique, le titre tient la route, on ne peut s'empêcher de remarquer qu'il a été avant tout développé pour cette bonne vieille PS2 : les textures sont assez fades, le design carré et anguleux, bref pas de quoi flatter l'ego de votre config Core Duo en SLI. Ce qui n'empêche pas PSU de ramer régulièrement, sans qu'on sache vraiment pourquoi. Les animations des personnages ne sont pas en reste, surtout quand vos ennemis se mettent à vous insulter en effectuant de petites danses ridicules.

Hit & miss

Du côté de l'interface et de la prise en main, les choses ne sont guère plus ragoûtantes : point de souris, tout se fait soit au clavier, soit au pad. Mais dans un cas comme dans l'autre, le fouillis prédomine, si bien qu'il est parfois extrêmement délicat de réaliser des tâches basiques (comme se soigner ou changer d'arme) en plein combat. Sans compter que ces affrontements sont particulièrement chaotiques. La caméra n'étant pas dynamique, on est contraint de la recadrer soi-même en permanence, ce qui peut se révéler très rapidement éreintant. Du coup, on laisse vite tomber et on se contente de frapper frénétiquement en espérant que ça finisse par toucher quelque chose. Enfin, pour la variété, on repassera.
Les quêtes proposées se résument presque invariablement à du bâchage de monstres dans des instances linéaires et étriquées où les ennemis, à quelques textures près, finissent par avoir tous la même gueule. Et je ne vous parle même pas de l'I.A. de vos équipiers, désespérément aux fraises. Au final, PSU tient plus du hack & slash que du RPG, mais sans le fun ou la variété qui puisse donner envie de s'y attarder plus de quelques minutes. Reste à voir si la partie « online » (à 10 dollars par mois tout de même) relèvera un peu le niveau. Mais ça, ce sera pour un prochain Try Again.

Faskil

Un peu de technique

Même avec une machine du feu de dieu, impossible d'échapper aux nombreux ralentissements qui parsèment la progression. Inutile donc de blâmer votre config, la booster ne servira à rien.

En Deux Mots

MALGRÉ UN UNIVERS ORIGINAL, PSU NE PARVIENT PAS À SOUTENIR L'INTÉRÊT TRÈS LONGTEMPS. EN CAUSE : UN GAMEPLAY LINÉAIRE, RÉPÉTITIF ET DESSERVI PAR UNE INTERFACE OUTRAGEUSEMENT BORDÉLIQUE.

+ L'univers est plutôt sympa...
+ ... mais un peu étriqué
- Progression ultra linéaire et manque de variété
- Interface imbitable

4 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT



CONFIG MINIMUM CPU 1.6 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA Games/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français



J'aime faire dans la finesse, moi.

Bataille pour la Terre du Milieu 2

STRATÉGIE DE BAD BOYS

L'avènement du roi sorcier

BONJOUR, JE SUIS UN MÉGA FAN/GEEK DU SEIGNEUR DES ANNEAUX. OUI, JE HARCÈLE PETER JACKSON ET TOUTE SA FAMILLE POUR QU'IL RESSORTE UNE NOUVELLE TRILOGIE. MAIS JE ME SOIGNE EN CE MOMENT AVEC L'AVÈNEMENT DU ROI SORCIER.

Electronic Arts m'aime bien. Non, ce n'est pas juste pour exploiter leur licence à fond et gagner un maximum d'argent. EA pense à moi et voit bien que ma copie de Bataille pour la Terre du Milieu 2 devient sérieusement usée. Voilà pourquoi ils sortent leur premier add-on. Et juste pour me faire plaisir, ils décident de narrer l'histoire du Roi Sorcier d'Angmar, le chef des Nazguls. Vous savez, le mec assez balèze pour tenir tête à Gandalf dans la version longue du Retour du Roi ? Ils savent bien que les méchants galvanisent mieux les foules que les gentils. Et leurs bras droits d'autant plus. Dark Vador possède un charisme auquel Palpi ne peut pas prétendre avec sa tronche mal liftée et son rire de hyène malade. Chez Tolkien, c'est pareil. Sauron n'est qu'une lopette. Le Roi Sorcier débarque.



Il y a une injustice dans la Guerre de l'anneau. On est huit et ils m'attaquent tous.

Mégalo, moi ?

Bon, je vais arrêter d'insulter Sauron sinon ça va mal finir pour moi. Enfin, à l'époque où se passe le scénario de la nouvelle campagne, il n'en mène pas large. Le Roi Sorcier s'occupe pendant l'absence de son maître et conquiert le royaume d'Arnor, la contrée des ancêtres d'Aragorn. On contrôle donc l'armée d'Angmar avec son lot de héros inédits, de pouvoirs dévastateurs et d'unités originales telles que les sorciers. Les missions restent pour la plupart assez classiques, mais certaines apportent un peu de changement. Dans un des derniers niveaux, par exemple, il faut prendre le contrôle de terres sacrées où reposent les morts et y placer des sorciers pour corrompre mille âmes avant le lever du jour. Claaasse !

Mon troll, ce héros

Les autres races ne sont pas lésées puisqu'elles disposent toutes de nouvelles unités pour contrer les forces d'Angmar en escarmouche ou en multi. D'ailleurs, les combats s'équilibrent un peu avec une création de héros mieux agencée. La répartition des pouvoirs devient moins bourrine et permet d'avoir des personnages plus jouables. Du côté de la Guerre de l'Anneau, le mode à la Risk, on assiste aussi à certains changements. On peut dorénavant garder les armées créées lors des combats en temps réel et les transférer sur la carte stratégique. Pas mal de neuf donc dans cet add-on et de quoi traîner dans la Terre du Milieu pendant un bout de temps. Allez, j'y retourne, moi.

June

Un peu de technique

Vous l'aurez deviné, la config mini est une grosse fumisterie. Si, effectivement, vous ne disposez que de 256 Mo de Ram, il vaut mieux abandonner tout de suite. Tablez au minimum sur 512 Mo de Ram et une carte graphique 128 Mo pour gagner en fluidité et profiter un peu des jolis graphismes.



Nouveau dans le mode Créer son héros : le troll des neiges. Ça va charcuter sévère.

En Deux Mots

L'AVÈNEMENT DU ROI SORCIER RESTE UN ADD-ON ET N'APPORTE RIEN DE RÉVOLUTIONNAIRE. MAIS IL SEMBLE AVOIR PRIS EN COMPTE LES DEMANDES ET CRITIQUES DES JOUEURS ET CONTINUE D'ÊTRE TRÈS FUN DANS L'ENSEMBLE.

+ Campagne solo sympa
+ Jouer des méchants
+ Pas mal de nouveautés
− I.A. toujours moyenne

7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT



CLASSÉ PARMI LES MEILLEURS FILMS DE TOUS LES TEMPS, IL ÉTAIT NORMAL QU'UN JOUR OU L'AUTRE, QUELQU'UN PENSE À ADAPTER JAWS EN JEU VIDÉO. UNE ÉVIDENCE QUI N'EN FAIT PAS POUR AUTANT UNE BONNE IDÉE.



Les Dents de la mer

COMMENT ÇA « PAS FRAIS, MON POISSON » ?



Ah, le « super coup de queue ». Encore un truc pour emballer ça.



PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 16 Mo
ÉDITEUR Majesco
DÉVELOPPEUR Appaloosa Interactive/États-Unis
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX ANGLAISES

Vous vous souvenez de Bruce ? Non, pas Lee, le karateka mort. Je vous parle d'un autre Bruce, le fameux requin blanc de Jaws dont Spielberg nous avait si bien conté la vie tumultueuse dans un long métrage sanguinolent. Eh bien, figurez-vous que l'animal a décidé de venir passer sa retraite sur les côtes de la petite bourgade d'Amity, à l'endroit même où il cassait déjà la croûte, il y a 30 ans. Et, comble du bonheur, on vous offre la possibilité de vous glisser dans la peau du prédateur, histoire d'aller chatouiller du baigneur, et plus si affinités. Alors, en gros, ça se présente comme une sorte de GTA aquatique, avec des objectifs à remplir (manger, broyer, éviscérer) et des tas de petites missions annexes, comme retrouver des plaques de bagnole planquées dans le fond marin. Bon déjà, dit comme ça, j'avoue que ça n'a pas l'air folichon. Et concrètement, ça ne l'est pas. La maniabilité est absolument désastreuse et les caméras n'en font généralement qu'à leur tête. Et comme les requins n'ont pas de marche arrière, on se retrouve souvent à buter connement avec le museau contre le récif en ne sachant plus très bien où aller.

Il va me falloir un plus gros bateau

Le pire, c'est que même si on parvient à faire abstraction de cet écueil, le jeu n'en demeure pas moins d'un ennui abyssal. Non seulement, les décors ne brillent pas par leur variété (normal, vous me direz, Bruce n'a pas le loisir de se payer un trip sur la terre ferme pour profiter du paysage), mais les missions sont à l'avenant : répétitives et ennuyeuses. Oh, au début, on s'amuse un peu quand même : on coule un yacht, plouf, et on se jette sur les rescapés pour se faire les dents. Et grâce aux « coups spéciaux », on peut même les faire trépasser avec une certaine classe. Mais rapidement, la routine s'installe et on réalise que finalement, la vie de requin blanc, c'est particulièrement chiant. À part démolir des trucs et bouffer du baigneur, le nombre d'options est relativement limité. Dans l'univers merveilleux des jeux vidéo, on dit souvent que les éditeurs manquent d'originalité. Pourtant, ce n'est pas ce qui fait défaut aux concepteurs de ce Dents de la mer. Ce serait plutôt tout le reste en fait.

Faskil

Un peu de technique

Jaws a beau ne pas être très gourmand, 800 MHz ça risque d'être tout de même un peu juste. Tablez plutôt sur les 2 GHz recommandés et vous devriez pouvoir festoyer dans le confort.



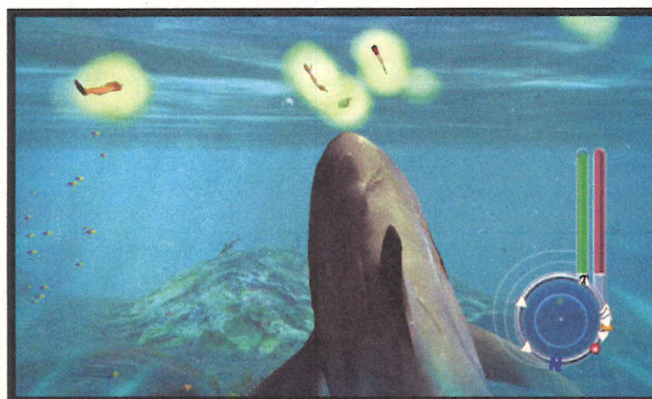
Je crois qu'il m'en reste un morceau entre les dents.

En Deux Mots

Incarner un requin blanc dans une sorte de GTA marin, ma foi, pourquoi pas ? Mais le terrain de jeu spécifique marque très rapidement ses limites et après quelques minutes de boucherie, on n'a qu'une seule envie : désinstaller ce truc.

+ Une idée originale, voire loufoque
- Maniabilité désastreuse
- Manque cruellement d'intérêt
- On s'ennuie vite

4	TECHNIQUE
4	ARTISTIQUE
2	INTÉRÊT



Cool, il y a aussi des puzzles ! Enfin, façon de parler.

WARHAMMER BATTLE ADAPTÉ EN STRATÉGIE TEMPS RÉEL, ÇA RELÈVE DE L'ÉVIDENCE. LA PREUVE : BLIZZARD A FAIT TOUTE SA FORTUNE SUR CE CONCEPT. POURTANT, LA DERNIÈRE SORTIE DE LA VRAIE LICENCE SUR PC REMONTE À PRESQUE DIX ANS, AVEC UN HONORABLE DARK OMEN. MARK OF CHAOS RÉCOMPENSERA-T-IL LA PATIENCE DES FANS ?



L'ennemi meurt en laissant un joli coffre à looter. Mais je ne pourrai pas l'avoir puisque sa mort entraîne la fin de la mission.



C'est avec nostalgie et avec une certaine excitation que je me suis lancé dans le test de ce Warhammer : Mark of Chaos. La promesse est belle : offrir une retranscription fidèle de la richesse du jeu de plateau. Mark of Chaos, c'est de la stratégie en temps réel, façon Total War. Pas de construction, pas de gestion de ressources : comme dans l'original, on crée son armée avant chaque bataille. Dans le mode campagne, on commence avec un héros et quelques soldats. On suit une aventure qui nous emmène de carnage en carnage. À chaque victoire, les troupes gagnent de l'expérience, les coffres se remplissent d'or, et sur le parcours, on trouve des villes qui permettent de dépenser tout ça : pour soigner les unités au temple, pour mieux équiper la piétaille en armurerie, pour améliorer le cantonnement dans le but de recruter et pour faire des emplettes chez l'alchimiste qui vend des objets magiques. Dès le départ, je suis mis en confiance par une vidéo d'introduction très réussie. Là, je me dis qu'ils ont tout compris à l'ambiance et que je vais m'éclater. Et puis, non…

Warhammer Mark of Chaos

GUERRE TOTALE SOUS PROZAC



Combat offre des améliorations personnelles et des coups spéciaux. Idem pour Duel, mais uniquement pour… les duels. Commandement apporte des bonus quand le héros est lié à un régiment.

Warhamou

Rapidement, on a plus de guerriers que l'on peut en engager dans l'affrontement. Alors avant chaque assaut, il faut faire des choix. Rien de très cornélien, il faut le dire. Comme on n'a absolument aucune information sur le champ de bataille ou sur l'ennemi, on se contente d'appliquer systématiquement un bon équilibre entre fantassins, cavalerie et artillerie. Une fois dans la baston, il ne reste qu'une seule mission : diriger les troupes. En soi, c'est déjà pas mal, surtout que les unités sont assez variées et permettent de mettre en place des petites tactiques. Rien à dire sur l'ergonomie et le système de formation est



CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR BANDAI NAMCO GAMES
DÉVELOPPEUR BLACK HOLE/HONGRIE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

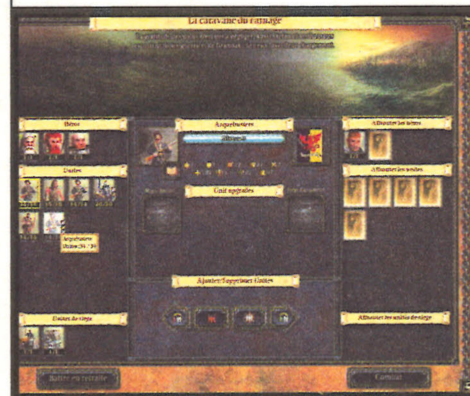


Un petit passage Warhammer RPG version bourrin, avec trois héros et aucune troupe.

En un clic, mon armée va se mettre en formation à l'endroit précis où je veux. Dommage que les formations ne soient pas plus variées.



L'écran de sélection de l'armée avant la bataille ne connait pas le double-clic pour sélectionner une unité. Énième petit détail énervant.



Un peu de technique

Laminé côté gameplay, Mark of Chaos souffre aussi de la comparaison avec Total War sur le plan technique. Décors plutôt pauvres, des modèles jolis, mais peu détaillés, et pourtant plus de ralentissements sur la même machine de test. Dès que les décors varient de l'aplat marron et qu'il faut animer plus de deux cents petits bonshommes, ça commencer à ramer. C'est combien déjà dans TW ? 5000, ah O.K...

simple, mais efficace. On fait passer ses fantassins facilement de la colonne en rangs serrés à la ligne éparse, ce qui évite les strikes des canons ennemis. Ils répondent au doigt et à l'œil et on peut en faire à peu près ce que l'on veut. Là-dessus, c'est presque mieux que Total War dont les temps de réponse des unités sont parfois agaçants. Mais c'est bien le seul moment où je peux placer cette comparaison, ô combien flatteuse. Car tout le reste est très décevant. D'abord, qu'est-ce que c'est mou ! Quitte à nous faire du Warhammer autant en garder le côté speed et ultra violent, et éviter la lenteur du jeu de plateau. Là, pour le coup, ça va bien vous rappeler vos parties dans le garage de papa. Comme en vrai, on a régulièrement envie de taper le PC en hurlant : « Bon, tu les jettes tes [censuré !] de dés ! » Les unités sont variées, correctement modélisées, le système de tactique et de commande est limité, mais efficace, néanmoins rien à faire, les batailles sont lentes et souvent ennuyeuses.

Rendez-moi Rexxar !

Le système de héros n'aide d'ailleurs pas à hausser le rythme. Dans le fond, il y a de l'idée puisque c'est une vraie petite partie de jeu de rôle. Chaque personnage a sa fiche et son inventaire. Au fur et à mesure, il gagne des niveaux et on dépense des points dans un arbre de compétences composé de trois branches d'une dizaine de pouvoirs chacune. Le problème c'est que ces personnages manquent cruellement de personnalité, autant dans le design que dans le rôle qui leur est donné. Durant la campagne, on a quelques missions très « jeu de rôle » où l'on n'emmène que les héros visiter une crypte ou un donjon. C'est une bonne idée en soi, une variation a priori sympa du gameplay. Mais, malheureusement, c'est surtout l'occasion de vérifier encore la mollesse de l'affaire : déplacements lents, combats sans piment contre des adversaires faiblards, etc. Dans les batailles, vos boss doivent affronter les gros méchants adverses. Lorsque l'un d'entre eux s'approche, on peut déclencher le mode Duel. Ils sont alors censés s'affronter dans une grosse baston épique. En fait, ça revient à cliquer sur deux ou trois compétences spéciales durant une minute ou deux, le temps que ça passe. Soporifique.



Un cercle de duel : il ne pourra en rester qu'un. Pas d'inquiétude : sauf en cas de sieste soudaine sur le clavier, ce sera votre héros.

Pas de loot pour les braves

Les héros génèrent aussi de la frustration dès le début du jeu. Au cœur de la mêlée, où ils sont un poil invincibles d'ailleurs, les ennemis lâchent des objets ou de l'or. Le problème c'est que dès que l'objectif est rempli, boum, la mission s'arrête sans qu'on puisse rien récupérer. On en arrive donc à ralentir les assauts ou à sacrifier de la piétaille juste pour pouvoir aller looter quelques trucs. Autre détail énervant : impossible de transférer un objet d'un héros à l'autre. Et comme on n'a le nom de l'objet qu'après l'avoir ramassé, c'est la loterie. On se retrouve donc avec un mage équipé d'un marteau de guerre et d'un guerrier chaussé de bottes d'intelligence... Un bon moyen de ruiner définitivement l'intérêt des héros. (ndrl : Dernière minute : un patch corrige ce problème). Enfin un dernier mot sur le niveau de difficulté. Si vous voulez que le jeu ait un minimum de piment, il faut vraiment commencer directement par le mode Difficile. Sinon, vous traverserez comme moi les deux tiers de la campagne sans perdre une seule unité...

Nedd

Traduit par un gobelin alcoolique

Parfois on se demande pourquoi les éditeurs dépensent des sous dans la traduction. Mark of Chaos fait partie de ceux où, sincèrement, il aurait été mieux de ne rien faire. Il y a beaucoup de traductions comiques. Ma préférée : « point pour échelle » pour désigner le bouton qui permet d'aller voir le classement du ladder. Parfois, certes, la traduction est correcte, mais comme chez Zézette ça ne rentre pas dans les cases. On a du texte tronqué par un bouton trop petit ou bien ça déborde allègrement de l'espace prévu. Pas très bien fini tout ça, mon bon monsieur. À signaler aussi les voix désagréables des cinématiques. Ça dérange beaucoup Fumble (« on dirait un épisode des tortues Ninjas... »). Moi, ça me gêne moins, mais il faut dire aussi que j'en ai zappé la plupart. Le scénar m'a vite paru bien creux et surtout, comme le reste, il se déroule avec une lenteur infinie. Donc, hop, zappées, les voix nasillardes.

En Deux Mots

COMPARÉ AU BOULOT DE RELIC SUR WARHAMMER 40K OU AUX STR DANS LES TERRES DU MILIEU, ON NE PEUT ÊTRE QU'EXTRÊMEMENT DÉÇU DE CETTE ADAPTATION. LES AMATEURS DE STRATÉGIE PASSERONT LEUR CHEMIN. SEULS LES VRAIS FANS DU JEU DE PLATEAU POURRONT Y TROUVER LEUR COMPTE EN RETROUVANT LEUR UNIVERS PRÉFÉRÉ ASSEZ BIEN RETRANSCRIT, DU MOINS VISUELLEMENT...

- \+ Fidélité au jeu de plateau
- \+ Variété des unités
- − Aucun rythme, on s'ennuie énormément
- − Une longue liste de petits détails qui font la différence, en négatif

6	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

Tony Tough 2 Détective Privé

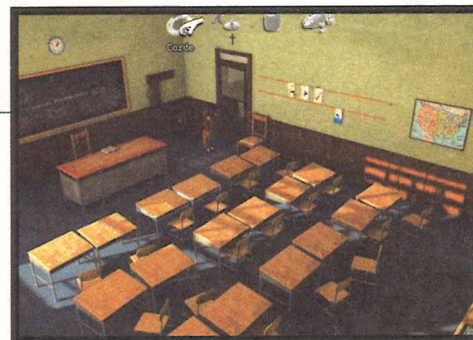
QUINTESSENCE DE L'ENNUI

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo **ÉDITEUR** DTP **DÉVELOPPEUR** Prograph/Italie **TEXTE ET VOIX** en français

S'IL N'EXISTE PAS TRENTE-SIX MANIÈRES DE FAIRE UN JEU D'AVENTURE SUR PC, PROGRAPH NOUS PROUVE QU'IL Y A PAR CONTRE UNE TONNE DE FAÇONS DE LE LOUPER.

Oui, je sais, je viens de ruiner complètement le suspense de ce test avec une intro pareille. Mais je vous connais : vous avez de toute façon commencé en matant la note et vous vous êtes dit : « Oh cool, un jeu qui se fait démolir, lisons le test, ça va être rigolo ». Eh bien, non. Malgré les élans euphoriques du communiqué qui accompagnait cette version « review », Tony Tough 2 n'est pas « une énigme délirante et pleine d'humour ». Super pas. Et comme je n'ai qu'une demi-page pour étaler mes griefs, on va aller à l'essentiel : graphismes délavés, intrigue décousue, dialogues interminables et plombés d'un « humour » insupportablement crétin, héros antipathique, agaçant et, qui plus est, mal doublé par un comédien qui s'est cru imitateur de génie, durée de vie ridicule, j'en passe et des meilleures. Pour vous donner une idée de la qualité technique de cette chose, il y a même du clipping sur les textures… dans les vidéos pré-calculées ! Si si, ils sont forts comme ça chez Prograph.Mais alors, que reste-t-il ? Bah, en cherchant bien, on peut trouver quelques énigmes relativement classiques, qui contenteront probablement les mordus au dernier degré du genre. Mais en dehors de ça, il faut bien admettre que TT 2 représente probablement ce qu'on a pu faire de pire en matière de « point & click » depuis un bon moment. L'interactivité est réduite à sa plus simple expression : entre deux cinématiques, ou deux longues séquences de blabla à hurler de bêtise, on a le droit de faire quelques « clics » épars pour combiner des objets, avant de passer à la séance de verbiage suivante avec une furieuse envie de piquer un somme. En fait, maintenant que j'y pense, le communiqué avait raison sur un point : « Ce nouvel épisode propose un véritable voyage dans le temps ». En l'occurrence, jusqu'à la préhistoire du jeu vidéo.





Chic, une corde ! Je vais pouvoir me pendre.

Faskil

+ Quelques énigmes, pour ceux qui ont vraiment la dalle
− Vite plié − Héros antipathique et agaçant
− Pas fun, mais alors pas du tout

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
2	1	2

Air Conflicts

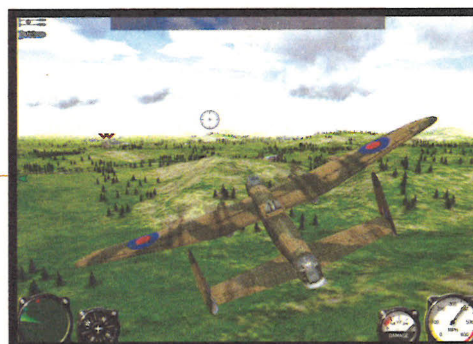
C'EST CHIANT LA GUERRE

CONFIG MINIMUM CPU 900 MHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo **ÉDITEUR** GOST Publishing **DÉVELOPPEUR** 3Dvision Entertainement/Slovaquie **TEXTE** en français **ET VOIX** -

HEIN ? QUOI ? ENCORE LA SECONDE GUERRE MONDIALE ? PFFF… FAUDRAIT VRAIMENT PENSER À CHANGER DE DISQUE LÀ. SURTOUT SI C'EST POUR NOUS SORTIR DES TRUCS PAREILS.



Sur le papier, Air Conflicts pouvait encore donner l'illusion d'être un bon jeu. Certes, ne nous voilons pas la face, il s'agit d'un titre de plus ayant pour cadre la Seconde Guerre mondiale (soupir), mais avec une orientation arcade assumée et la possibilité de piloter plein de « n'avions » historiques au travers de 200 missions pour la RAF, la Luftwaffe ou la Soviet Red Air Force. On se dit : cool, un clone de Blazing Angels, à savoir du pif paf pouf aérien bien dynamique et bourrin.
Sauf que non, en fait. Dès les premières missions, on déchante : Air Conflicts est soporifique, horriblement ennuyeux et truffé de bugs. Certes, comme l'annonce fièrement la jaquette, la prise en main est intuitive. Forcément, on doit juste mettre les gaz, voltiger mollement pour éviter les tirs adverses et balancer de temps en temps quelques salves pour donner le change. Mais tout cela manque véritablement d'envergure. La musique, pompeuse à souhait, souligne une action inexistante à l'écran, ce qui a pour effet de renforcer le côté hautement caricatural de l'ensemble. Les missions sont ultra-répétitives : qu'il s'agisse de débusquer d'autres coucous ou d'aller bombarder des cibles ennemies, on baille. Beaucoup. C'est dommage, parce que les graphismes ne sont pas foncièrement laids et offrent l'avantage de tourner sur des configs modestes. Mais l'intensité dramatique inexistante et la scénarisation, aussi énergique que votre humble serviteur avant 10 h du mat, en font un titre « bof » de plus, que même son petit prix de 19,99 euros n'excuse pas. Ah j'oubliais de vous dire : il y a du multi à huit, en LAN et sur le Net. Voilà, vous pouvez circuler, il n'y a vraiment rien à voir.



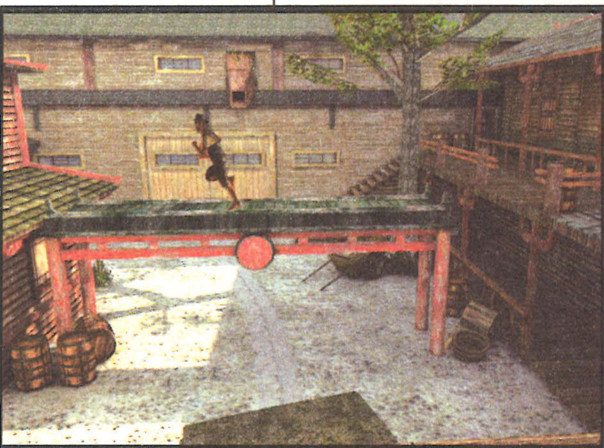
Hein ? On me parle ? Mince, je m'étais assoupi.

Faskil

+ Pas trop moche − Mou du genou − Répétitif

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
4	6	2

Pas banal dans un jeu d'aventure : une course-poursuite (réussie).





O.K., il a des inscriptions profanes sur le front, une main en moins et il est devenu complètement fou, mais il est toujours en vie !

Un peu de technique

Le problème du quiz collant n'est pas le seul... La Nuit des sacrifiés souffre d'un mauvais mixage du son qui rend les personnages parfois inaudibles (alors qu'ils sont bien doublés, les pauvres) et de dialogues qu'on ne peut pas toujours sauter après la première écoute... À part ça, une petite config suffira à le faire tourner.

Sherlock Holmes

RENCONTRE DU TROISIÈME MYTHE

La Nuit des Sacrifiés

QUAND SHERLOCK HOLMES SE RETROUVE CONFRONTÉ AU MYTHE DE CTHULHU... QUELLE EXCELLENTE IDÉE, QUEL PITCH DE GÉNIE, AVEC RIEN QUE DES TRUCS SANS LICENCE ! QUELLES POSSIBILITÉS DE FOIRER L'AFFAIRE ! LE PARI DE FROGWARES TIENT-IL ?



PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 1,3 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR Frogwares/Franco-ukrainien
TEXTE ET VOIX en français



Alors que les fous s'agitent dans leur camisole de force, vous tordez une vieille cuillère dans la serrure d'une lourde porte en bois pour tenter de la forcer. Clic, elle s'ouvre. Derrière se trouve une petite pièce avec un puits au milieu. Le parapet, les murs, le sol sont couverts de sang séché... Qu'est-ce que vous faites ?

Ia ! Ia ! Cthulhu Ftaghn !

Non ce n'est pas un extrait de ma dernière partie de JDR l'Appel du Cthulhu, malheureusement, mais un passage de la Nuit des Sacrifiés. Enquêtant sur la disparition d'un jeune serviteur aborigène à Londres, le grand Sherlock finit par se retrouver mêlé à une bien sombre histoire d'enlèvements, de meurtres, et plus si sa santé mentale le permet. Ambiance garantie, mais tout en finesse : un peu de gore ici et là, mais point de monstres tentaculaires, d'armée de Profonds ou autres « gros billismes » dignes d'un mauvais Maître de Jeu. Présence de quelques gags aussi, des clins d'œil aux Monty Pythons, etc. Point trop n'en faut, juste pour détendre l'atmosphère.
Ce qui est vraiment étrange, c'est la grande distance du scénar avec le mythe de Cthulhu en lui-même : aucun nom, aucune référence qui ne soit maquillée, un « il nous a attendus en rêvant » par ici, un récit de bête écailleuse et de cris gutturaux par là... du beau travail. Seule erreur de casting : Sherlock n'est pas assez vulnérable pour succomber au Mythe, donc ce n'est pas assez effrayant au final.

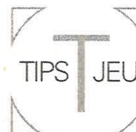


Alors Frogwares... on prépare déjà le prochain jeu Sherlock ?

Pas facile, le Mythe

Niveau gameplay, c'est plutôt sympathique. Le jeu vous propose de diriger Sherlock et parfois Watson comme dans un FPS : on fouille les lieux, on cherche des indices, on récolte des objets. Un titre classique dans la résolution des énigmes, comme dans ses défauts : des combinaisons un peu tordues, des scripts qu'il faut bien déclencher dans l'ordre, des allers-retours fastidieux... les habitués ne se laisseront pas démonter par ce genre de soucis et apprécieront la difficulté de certains passages. Plus déconcertant : à chaque fin de chapitre, Sherlock vous posera une question sur la suite des événements, une sorte de quiz. Rien de bien dur, mais il faut avoir suivi l'enquête et bien lu les documents pour écrire la réponse. Oui, écrire, avec le clavier. Ça fait longtemps que je n'avais pas vu ça dans un jeu... chapeau Frogwares ! Bon sauf que si on ne trouve pas, le jeu est bloqué sur l'interface de quiz et on ne peut même plus sauver ou quitter. Ah et... une des questions est plutôt balèze ! Euhh, un patch s'il vous plaît ?

Fumble



TIPS JEU

Watson est l'élément le plus flippant de l'aventure. Dans un endroit ouvert (le port, par exemple), regardez Watson et reculez très loin sans le lâcher des yeux. Une fois bien éloigné, regardez une seconde ailleurs puis revenez sur lui : il est juste à côté de vous ! Effrayant !!!

En Deux Mots

Bon, ce Sherlock Holmes n'est pas le jeu d'aventure du siècle, mais la réalisation reste honnête et le gameplay se paye quelques petites originalités. Surtout, l'incursion de Sherlock Holmes au pays de Lovecraft est parfaitement maîtrisée, un vrai plaisir.

- \+ Sherlock + Cthulhu = the win
- \+ Bon scénario
- − Des bugs bien frustrants
- − Les habituels défauts du genre

5 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT





Lui, c'est le colonel Kordsmeier, un amoureux de la guerre et des éviscérations bruyantes. Comme Atomic, mais avec un bandeau de pirate.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,6 GHz, 128 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR Pendulo Studios/Espagne
TEXTE ET VOIX en français

Runaway 2 The Dream of the Turtle

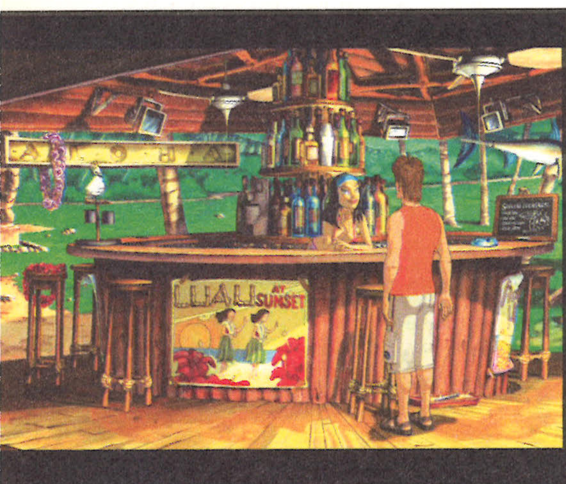
ARRACHAGE DE CHEVEUX

DÉJÀ PRÉSENTÉ COMME UN FUTUR MILESTONE DANS L'HISTOIRE DU JEU D'AVENTURE AVANT MÊME SA SORTIE, RUNAWAY 2 A PLACÉ LA BARRE RELATIVEMENT HAUT. ALORS, CE NOUVEL OPUS TIENT-IL SES PROMESSES OU MÉRITE-T-IL JUSTE LE TITRE DE GRANDE GUEULE DE L'ANNÉE ?



Dur dur d'être surfeur quand la marée est basse.

Lokelani, ravissante barmaid qui sert les cocktails comme elle croque les hommes, nonchalamment. Mon type de femme.



Si vous êtes un fidèle lecteur de Stick depuis des années, vous devez sans doute vous souvenir qu'à l'époque, Runaway n'avait pas vraiment convaincu. Une note très moyenne de 5/10 à mettre sur le compte d'énigmes trop tordues, d'un humour insipide et de fautes évidentes de game design. Le titre avait tout juste été sauvé du naufrage par une réalisation et des graphismes un poil au-dessus de la moyenne. Trois ans après ce décevant premier opus, Pendulo remet le couvert. Pour le meilleur ou pour le pire ? Allez, on va respecter les procédés narratifs habituels et réserver cette cruciale réponse pour la fin du test.
En attendant, commençons par le commencement et plantons le décor. Brian et Gina, nos deux tourtereaux du premier épisode, coulent des jours heureux à Hawaï. Mais les choses se gâtent quand ils décident de s'offrir un trip en hydravion.

Faskil Airlines

Dans son immense cruauté, la lose frappe d'entrée de jeu et de plein fouet : le pilote rend son dernier souffle en plein vol et nos deux aventuriers découvrent avec effroi qu'il n'y a qu'un seul parachute. Poussé par un élan de testostérone, Brian décide de se sacrifier pour sa belle et de rester dans l'avion. Malheureusement pour Gina, un comité d'accueil l'attend au sol, armes au poing, avec la manifeste intention de lui faire plein de petits trous partout. Vous l'aurez compris, parce que vous êtes malin, votre mission (si vous l'acceptez) sera de retrouver votre moitié avant qu'il ne lui arrive malheur. L'île sur laquelle vous venez d'échouer grouille de militaires un peu tendus et des choses louches et mystérieuses se dessinent dans l'ombre.

Beau, mais un petit peu con

Comme on était en droit de l'attendre de la part des Espagnols de Pendulo, la réalisation est impeccable. De ce côté-là, rien à dire. L'interface est certes classique, mais intuitive. Les animations des persos sont soignées et les décors, bien que pré-calculés, n'en sont pas moins réussis. Donc, pour la partie technique, ça va. Là où ça se complique, c'est quand on s'intéresse à tout le reste. Que le scénario soit complètement barré, c'est une chose. J'adore Sam & Max et on ne peut pas

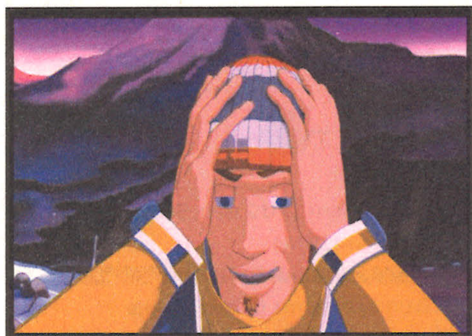


Elle, c'est Tarentula. Elle collectionne les grosses araignées et les Uzis. Pas exactement mon type de femme.

vraiment dire que leur histoire s'embarrasse de cohérence. Mais quand cela en vient à perturber inutilement le gameplay et susciter des frustrations, c'est tout de suite moins pardonnable. Et c'est bien là que le bât blesse. Runaway 2 sombre en effet très vite dans les travers de son aîné. En premier lieu, certaines énigmes sont gratuitement tordues. À un moment, Brian doit réussir à s'extirper d'une cache sans attirer l'attention de vilains pas beaux qui montent la garde. Mais une fois le terrain dégagé, plutôt que de s'échapper le plus simplement du monde en empruntant la volée d'escalier qui lui avait permis d'atteindre son refuge, Brian a décidé de se la jouer Indiana Jones et de faire des galipettes avec un fouet. Pourquoi ? Mystère. La voie est pourtant libre, rien ne justifie donc ces cascades superflues. Du coup, on reste connement bloqué pendant des plombes avant d'avoir enfin réussi à pénétrer dans l'esprit des scénaristes et de piger ce qu'ils voulaient qu'on fasse. Frustrant.

Un peu de technique

Pas un pet de ralentissement à signaler sur mon 3 GHz et son giga de Ram. Et il devrait en être de même sur des configs plus modestes. Et pour cause, ce ne sont pas les (jolis) décors fixes et les (jolies) animations pré-calculées qui risquent de mettre votre bécane à genoux.



Mais quelle énigme tordue !

Cache-cache

Pire : comme dans le premier volet, certains objets n'apparaissent qu'après avoir échangé quelques mots-clés avec certains personnages ou tenté de réaliser telle ou telle action. Au tout début du jeu, par exemple, lorsqu'on jette un premier coup d'œil dans la soute de l'avion, tous les objets ne sont pas proposés. Il faudra donc penser à revenir régulièrement, des fois qu'une variable ait tout à coup fait apparaître un nouveau bidule utile à la progression. Ce qui implique de devoir balayer en permanence le moindre recoin du décor, pour être sûr de ne rien louper. Lourd. Heureusement, tout n'est pas noir. La majeure partie des énigmes reste de facture classique pour un « point & click » et si l'on arrive à faire abstraction des quelques incohérences dont je parlais il y a quelques lignes, on parvient malgré tout à suivre l'histoire avec un certain plaisir. Dommage aussi que le scénario ne quitte l'anecdotique qu'à partir du quatrième acte. On aurait aimé un rythme plus maîtrisé, mais



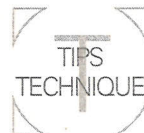
Si je vous dis que je joue les troubadours pour avoir des sushis, vous me croyez ? Et pourtant...

l'intrigue ne décolle véritablement qu'après plusieurs heures de jeu... pour s'arrêter peu de temps après sur un générique de fin qui laisse un énorme arrière-goût de frustration dans la bouche.

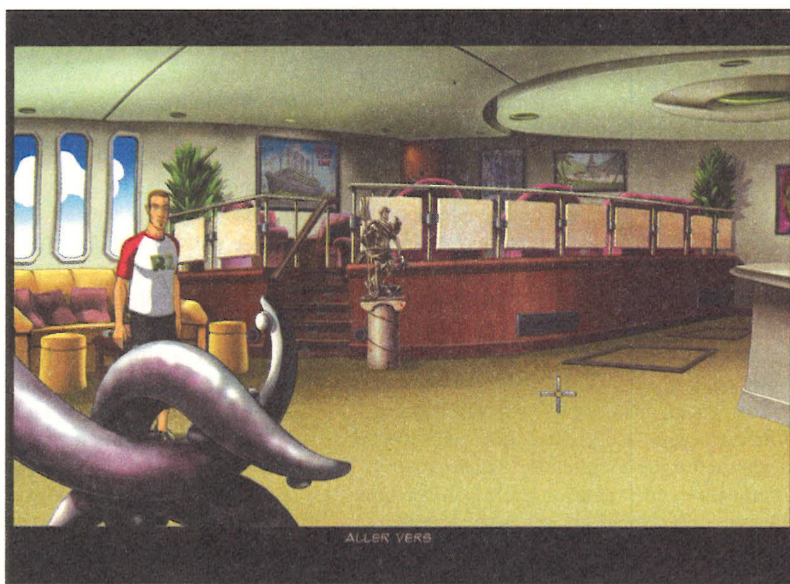
Oui, mais non

On ressort donc de ce Runaway 2 avec un sentiment très mitigé. D'un côté, c'est de loin l'un des plus beaux « point & click » de ces dernières années (je le préfère même, d'un point de vue réalisation, à Baphomet IV). Mais de l'autre, c'est aussi une source inépuisable d'agacement et d'arrachage de cheveux. Et pas forcément pour les bonnes raisons. Je n'ai rien contre l'idée de relever un challenge de taille, je le fais tous les jours en tentant de battre Cyd à DotA. Mais je préfère le faire avec des jeux qui flattent mon intelligence plutôt qu'avec ceux, comme ce Dream of the Turtle, qui s'amusent à me mettre d'énormes poutres dans les roues.

Faskil



À plusieurs reprises, surtout durant l'acte 4, le jeu a manifesté l'irrépressible envie de planter. Paf, retour au bureau, sans même un message d'erreur ou un petit mot d'excuse. Rageant, quand on a oublié de sauvegarder depuis un moment. À bon entendeur...



En Deux Mots

RUNAWAY 2 AURAIT PU ÊTRE UN TOUT GRAND JEU D'AVENTURE, SERVI PAR UNE RÉALISATION VRAIMENT SYMPATHIQUE. MAIS CERTAINES ÉNIGMES INCOHÉRENTES, LES DIALOGUES UN PEU MOUS ET LE SCÉNARIO QUI ATTEND LA DERNIÈRE MINUTE POUR DÉCOLLER LE RELÈGUENT AU RANG DE TITRE TOUT JUSTE POTABLE. À RÉSERVER AUX INCONDITIONNELS DU GENRE.

- \+ Excellente réalisation
- \+ Scénario bien barré...
- \+ ... mais particulièrement mal rythmé
- − Certaines énigmes défient le bon sens
- − Dialogues souvent mous du genou

7 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE

5 INTÉRÊT

Silverfall

EN TRAVAUX







Des loooooots, need !

À L'APPROCHE DE NOËL, LES ÉDITEURS DÉLAISSENT PARFOIS LA QUALITÉ DE LEURS TITRES AFIN DE LEUR OFFRIR UNE PLACE DE CHOIX DANS LES RAYONS EN SE DISANT : AU PIRE, UN PETIT PATCH RÉGLERA LES PROBLÈMES. JE NE DIS PAS QUE C'EST LE CAS DE SILVERFALL, NON. EN TOUT CAS, PAS DANS CETTE INTRO...

TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

Config minimum CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
Éditeur Focus Home Interactive
Développeur Monte Cristo/France
Texte et voix en français



Oui bon, ça gicle un peu, mais pas de quoi appeler Familles de France non plus, hein ?

Autrefois, la magie était un art vénéré de tous qui s'apprenait dans des temples élémentaristes. Mais la tradition s'essouffle, l'heure est au progrès. Les villes industrielles pullulent, polluent et prennent le pas sur le reste. Le mouvement terroriste de la Voie Sauvage fondé par un elfe illuminé tente de s'opposer à la croissance de la technologie, mais c'est peine perdue. Silverfall, une des dernières villes dans laquelle se dresse un temple élémentariste, succombe à une attaque dévastatrice. Pendant que les morts vivants mettent la cité à feu et à sang, des survivants établissent un campement en plein cœur d'un marais hostile. Votre carrière de héros débute dans ce trou puant où vous tentez de comprendre le pourquoi du comment de cette agression par le biais de votre épée : attendez-vous à couper du steak pendant toute votre aventure afin de gagner de précieux niveaux et avoir ainsi accès à davantage de pouvoirs et d'équipements. Mage, guerrier ou encore archer, à vous d'évoluer dans le métier qui convient le mieux à votre style de jeu. Chose appréciable, votre avatar peut obtenir des pouvoirs propres selon la voie qu'il choisit de suivre : protéger la nature pour être capable de se transformer en loup-garou ou être un fervent défendeur de la science afin d'utiliser des implants et des armes mécaniques. Mais seul face aux hordes de créatures qui veulent votre peau, ce n'est pas gagné. Alors pour vous aider dans votre périple, vous aurez le droit de recruter deux mercenaires. Ces PNJ (Personnage Non Joueur) sous vos ordres restent indépendants, mais suivent à la lettre vos recommandations : attaque, défense, soins... Ils se montrent d'ailleurs plus doués pour manier la magie ou l'épée que pour trouver leur chemin : ils ont parfois tendance à se bloquer dans le décor.



Être à dos d'oiseau et rester à portée de coups d'épée ? 'Sont pas futés, ces elfes quand même.





Même s'il est impossible de modifier les compétences de vos coéquipiers, vous pouvez au moins les équiper comme bon vous semble.

Si encore les problèmes de jouabilité s'arrêtaient aux deux troufions qui vous collent, ça irait, mais c'est loin d'être le cas.

Ça sent le plâtre et l'enduit

D'un point de vue global, Silverfall se laisse prendre en main facilement et s'avère être un Diablo-like agréable. Malheureusement, il souffre de nombreux problèmes, qui sont aussi bien issus d'un manque de finition que de choix de gameplay. Ça peut aller du simple détail insignifiant comme l'absence de descriptif lors de la création de sa race (Troll, Elfe, Gobelin, Humain) à des choses plus hallucinantes comme voir un boss qui ne bouge pas d'un sourcil après s'être pris une volée de flèches dans les fesses. Tout au long de l'aventure, il faut faire face à des situations grotesques (voulues ou non par les développeurs ?) comme être obligé de traverser la porte d'une ville, car le mécanisme d'ouverture n'a pas été implémenté. Heureusement, je n'ai subi aucun bug m'empêchant de mettre une rouste au dernier boss. En difficulté « Normal », c'est une vraie balade de santé. Je vous conseille donc fortement d'opter pour le mode « Difficile », même si avec des monstres plus résistants, votre manière de jouer ne sera pas bouleversée. En effet, un groupe organisé d'un guerrier, d'un archer et d'un soigneur suffit à venir à bout de toutes les situations. Simple, mais efficace. Un peu trop même puisque l'action en devient un poil répétitive. La faute, peut-être, aux trop nombreux sorts passifs parmi les différentes branches de pouvoirs. Leur impact sur le combat de mêlée et à distance est notable : il suffit d'améliorer le pourcentage de coups critiques, ainsi que les dommages, et ça passe comme une lettre à la poste. Je n'ai pas utilisé plus de dix potions de vie pendant toute l'aventure et la transformation en loup-garou ne m'a concrètement servi à rien. Les combats manquent donc clairement d'un minimum de tactique et d'organisation.

Patch en option

Malgré ces défauts et une certaine linéarité, on se laisse prendre au background du jeu. Les bugs font plus sourire qu'autre chose... En revanche, ce qui est moins drôle, c'est la configuration nécessaire pour avancer sans problème. Sur un 3 GHz avec une carte vidéo 128 Mo et 1 Go de Ram, le titre de Monte Cristo saccade avec des niveaux de détails mis en « medium » dans une résolution de 1024 x 768. C'est forcément gênant pour un jeu où l'action prime. On se retrouve à louper sa cible, à se déplacer vers des endroits où on ne veut pas aller et ainsi de suite. Il faut donc faire un choix entre l'aspect esthétique et la fluidité sur des PC auxquels on ne devrait même pas se poser cette question. C'est tout de même dommage, car le moteur 3D est franchement joli ; les effets de lumière, le design, le rendu global sont originaux et agréables à l'œil. Il est évident que Silverfall a besoin d'une optimisation de son moteur et de certaines mécaniques de jeu. Il serait donc plus sage d'attendre les premiers patchs pour se lancer dans l'aventure.

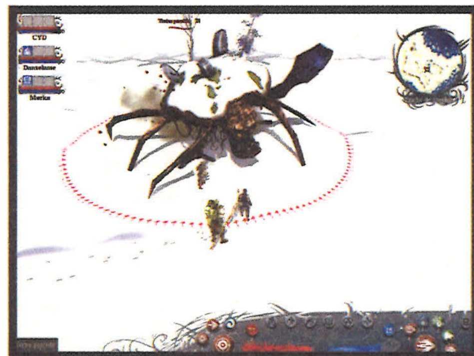
Cyd

Un peu de technique

Comme les chiffres valent parfois mieux qu'un long discours, voilà sur quelle machine nous avons fait tourner Silverfall : écran 24" widescreen, CPU 3.6 Ghz, 2 Go de Ram et une ATI X1950 XTX. Sachez simplement qu'avec tous les détails au max, ce n'était pas d'une fluidité exemplaire. Eh ouuuuuais.



Une flèche, on court, une flèche, on court... archer, c'est vraiment une classe de furet.

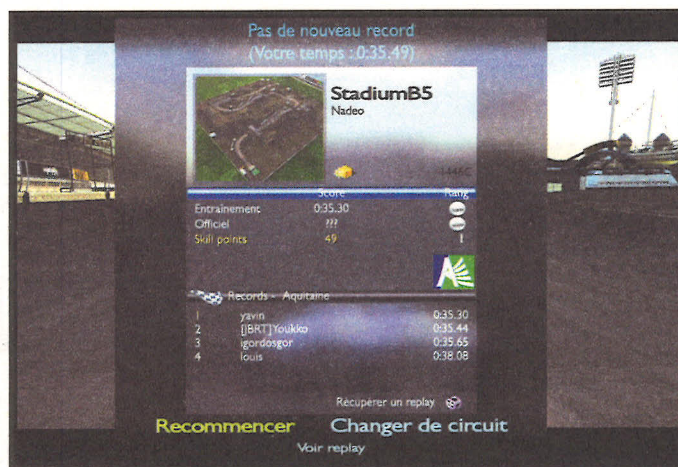


En Deux Mots

Silverfall est un titre agréable au design accrocheur, mais dont le manque de finitions et d'optimisation gâche le plaisir. Reste à voir le suivi que les développeurs lui donneront et si les parties en réseau pallieront la durée de vie un poil courte du mode solo.

- \+ L'univers
- \+ Le design
- \+ La prise en main
- − Moteur trop gourmand
- − Manque de diversité dans certains pouvoirs
- − Trop de bugs

4	Technique
8	Artistique
6	Intérêt





Leçon n°1 : apprendre à négocier un virage



Config minimum CPU 1.6 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
Éditeur Focus Home Interactive
Développeur Nadeo/France
Texte en français **et voix** -

Trackmania United

FANTÔMES EN FÊTE

FIERS DE LEUR(S) BÉBÉ(S), LES FRANÇAIS DE NADEO CONTINUENT À SORTIR DU TRACKMANIA À LA PELLE. CELUI-CI EST CENSÉ APPORTER UN GROS PAQUET DE NOUVEAUTÉS. EN ATTENDANT UN HYPOTHÉTIQUE TRACKMANIA 2…

A l'heure où vous lirez ces lignes, Trackmania United (TMU pour les intimes) sera dispo sur les étals depuis belle lurette. L'avantage, c'est qu'on a pu tester le mode multi avec une myriade d'autres joueurs. L'inconvénient, c'est que si vous êtes adepte du concept, vous avez probablement déjà le jeu en votre possession. Du coup, ce test ne s'adresse qu'à ceux qui ne connaissent pas encore Trackmania. Pour eux, rappelons que le jeu de bagnoles des Français de Nadeo diffère des productions habituelles par un choix de gameplay un peu étrange : l'absence de détection de collision entre les bolides. En effet, dans TMU (et autres épisodes), on ne joue que contre le chronomètre, même en multijoueur. Je m'explique : chaque joueur court en tentant de battre un record de temps, il peut visualiser ses adversaires sur le circuit, mais ne peut les heurter, chacun évoluant en mode « ghost ». Déroutant au départ, le principe permet de s'aligner sur les meilleures trajectoires sans pour autant finir dans le décor toutes les trois secondes. Pas de gros carambolages en vue donc, ce n'est pas du tout dans « l'esprit » Trackmania.

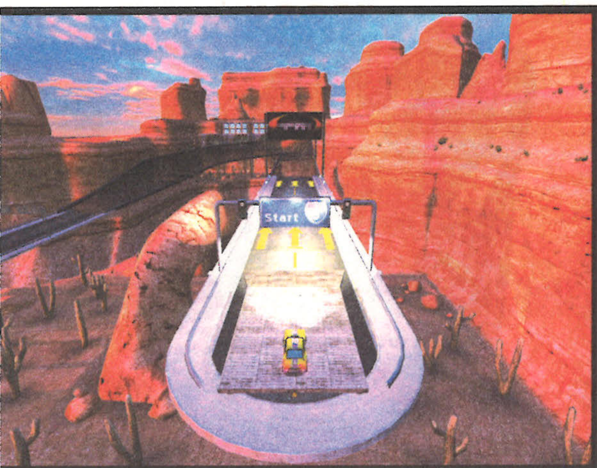
En chantier

Et, puisqu'on parle de l'esprit du jeu, je ne peux pas passer sur son aspect communautaire hyper développé. Depuis des années, une horde de fanatiques rôdent sur les serveurs à la recherche du temps ultime. Certains vont même jusqu'à passer leur vie à créer des circuits grâce à l'éditeur intégré. Car c'est aussi ça, Trackmania : un gros « construction kit » permettant de créer et d'échanger des tracés faits maison avec vos petites mimines. Dans TMU, ce côté a encore été poussé grâce à l'intégration d'un navigateur permettant de surfer sur des pages créées par les joueurs afin de récupérer leurs œuvres. Malheureusement, c'est un peu anecdotique et mis à part le fait de ne plus devoir sortir du jeu pour effectuer tel ou tel téléchargement, l'intérêt se révèle un peu limité. On sent surtout une volonté



Dites, elle est bizarre votre route, vous êtes sûrs que... ?

Nostalgie, voici le tout premier environnement de Trackmania.



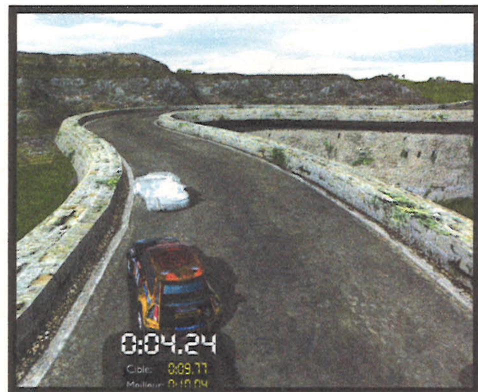


L'eau nous rappelle qu'il s'agit d'un jeu des développeurs de Virtual Skipper (pas de commentaire sur mon pilotage, merci).

de la part des développeurs de plaire de plus en plus aux fans, ce qui n'est pas un mal, loin de là. L'ennui c'est que tout le jeu semble avoir été pensé dans cette optique, sans réelle intention d'innover en quoi que ce soit, si ce n'est le mode solo, désormais bien plus riche et intéressant.

Traque manie

En solo, on affronte désormais un tas d'adversaires virtuels qui varient selon la région où l'on réside. Lors de la création d'un profil, le joueur indique l'endroit où il vit (exemple : Bordeaux) et le jeu se chargera de confronter ses temps à ceux qui ont été effectués dans sa région (ici l'Aquitaine par les autres joueurs). S'il parvient à se hisser au temps ultime de sa région sur un circuit, il passe alors dans le classement national (France) et en claquant les meilleurs chronos, il apparaîtra alors dans les meilleurs temps mondiaux. Le principe est redoutablement efficace et on prend un pied dingue à tenter de se hisser au rang des cadors du pilotage. Surtout que, pour ne rien gâcher, le pilotage très arcade des véhicules se révèle toujours aussi pointu au niveau des trajectoires. Dans TMU, le moindre écart peut se solder par quelques centièmes perdus et cela se traduit souvent par une bonne dizaine de places de pénalité dans les classements du jeu. Ce nouvel opus reste donc très élitiste, les furieux de Trackmania étant quasi intouchables avec leurs centaines (voire leurs milliers...) d'heures d'expérience dans les pattes. Rien de rédhibitoire cependant et ceux qui recherchent la perfection devraient vite accrocher.



Le rallye est toujours aussi fun à jouer.

Fourre-tout

Passons maintenant aux choses qui fâchent, TMU n'est qu'une grosse compilation reprenant le contenu des précédents volets. La principale innovation (au-delà des quelques nouveautés citées plus haut) étant l'apparition des véhicules de Trackmania Nations, l'épisode... gratuit, sorti il y a quelques mois. Oh, certes, il y a bien le nouveau système de coppers (la monnaie du jeu) nécessaire pour construire un circuit, acheter une nouvelle voiture ou même tenter d'établir un temps officiel, mais on en cherche encore l'intérêt. On pourra également discuter de l'ergonomie avec des menus pas toujours limpides dans leur structure. Un peu énervant et on attend vachement mieux d'un jeu qui sévit depuis plusieurs années. Alors, oui, certes, TMU est vraiment beau (disons même carrément magnifique), agréable à jouer et intéressant. Oui, il simplifie la vie des fans en réunissant tout en une seule entité, mais deux petites nouveautés (dont une anecdotique) vendues à environ quarante euros, voilà qui semble légèrement exagéré, même si le système de classement régional apporte un vrai plus intéressant et devrait faire pas mal d'émules chez les concurrents dans les mois qui viennent. Mais si l'on s'en tient à la dure réalité des choses, le nouveau titre de Nadeo reste dans la plus pure tradition de ses prédécesseurs et ce n'est pas encore cet épisode-là qui parviendra à convaincre les plus réfractaires.

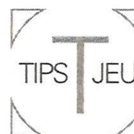
Yavin

Un peu de technique

Sous ses faux airs de petit jeu, TMU reste assez gourmand. Toutefois, la config mini recommandée par l'éditeur suffit pour afficher quelque chose de correct.



Doté d'un poids d'environ six grammes et d'environ zéro modèle physique, voici le véhicule le plus nul du jeu.



N'hésitez pas à partir sur le haut des virages inclinés afin de profiter de la descente pour gagner un maximum de vitesse. Dans TMU, un bon chrono se joue souvent sur ce genre de petit détail.

En Deux Mots

AVANT TOUT DESTINÉ AUX FANATIQUES DES PRÉCÉDENTS OPUS, UNITED DEVRAIT RAMEUTER QUELQUES NOUVEAUX VENUS AU PASSAGE. POUR LES ALLERGIQUES AU CONCEPT, RIEN DE BIEN NEUF, CET ÉPISODE NE RÉINVENTE PAS LA ROUE D'UN BOLIDE.

- \+ Fort joli
- \+ Les classements en mode solo
- − Peu d'innovations
- − Faussement bon marché

7 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

6 INTÉRÊT

Quoi de Neuf

par la rédaction



Wireless Notebook Presenter Mouse 8000

Bon, rassurez-vous, nous ne nous sommes pas tous mis à faire des présentations Powerpoint sur les stratégies sous DoTa pour battre Cyd (quoique), mais le côté gadget tout-en-un de ce périphérique nous a quand même bien amusés : souris bluetooth de base (extrêmement facile à installer pour une fois), la 8000 se transforme d'un clic en télécommande multimédia. En la retournant, vous accédez aux touches de base pour commander votre PC et donc votre présentation. Ça marche très bien aussi pour vos films, la musique… Et ce n'est pas terminé, puisque la 8000 incorpore également… un viseur laser, et ça, c'est la classe. À part ça, souris de voyage oblige, elle est quand même un peu petite. Reste son plus grand défaut : la molette non crantée. Et ça, c'est la lose.

FABRICANT : MICROSOFT
SITE WEB : **WWW.MICROSOFT.FR**
PRIX : ENVIRON 100 EUROS





Covertec Racer

Bon, aujourd'hui on fait dans la maroquinerie, avec sans doute le sac le plus branché du moment. Covertec, connu des geeks pour ses pochettes en cuir et ses accessoires pour périphériques nomades, se lance dans le sac à dos haut de gamme pour portables. Dès réception du sac, on est sur une autre planète : le Racer est livré dans une énorme boîte en carton, très soignée. Difficile ensuite de rester de marbre devant la qualité générale du sac. Noir et doublé d'orange, il a l'air aussi élégant qu'increvable. Plus on l'examine, et plus on découvre ses petits raffinements : bretelles ergonomiques ajustables et équipées d'antidérapant, fermetures zippées étanches (une housse imperméable est même intégrée au sac), nombreux rangements et compartiments dans tous les sens… Comme il s'agit avant tout d'un sac pour portable, Covertec a fait les choses en grand, récupérant, pour renforcer le compartiment PC, une mousse à mémoire de forme, développée pour la NASA. Votre chère machine sera, de plus, isolée du fond du Racer de façon à être protégée même si vous avez la mauvaise habitude de jeter votre sac au sol. Au niveau de la résistance, le Racer propose un compartiment frontal durci. On aborde d'ailleurs là le vrai défaut de ce sac à dos : semi-rigide, il est loin de proposer autant de volume de chargement que sa taille ne le laissait supposer. Il faut être carré et bien organisé pour le remplir, et souvent renoncer aux objets qui sortent de l'ordinaire (comme une bouteille d'eau). Par contre, une fois sur le dos et bien réglé à votre taille, c'est du bonheur. Les bretelles confortables, les sangles (dont la ceinture amovible) et le dos matelassé « ventilé pour une circulation d'air accrue » en font le sac le plus confortable du marché. Pour voir s'il portait bien son nom, on a couru avec. Pari gagné, il ne bouge pas et son poids se fait oublier. Reste le douloureux moment de l'addition. La version L, avec deux compartiments, vaut presque 200 euros. Le prix de la qualité, d'un certain hype aussi. Il est facile de trouver nettement moins cher, par contre on n'a pas trouvé mieux.

FABRICANT : COVERTEC
SITE WEB : **WWW.COVERTECBAGS.COM**
PRIX : ENVIRON 180 À 200 EUROS



Nokia 5500 sport music édition

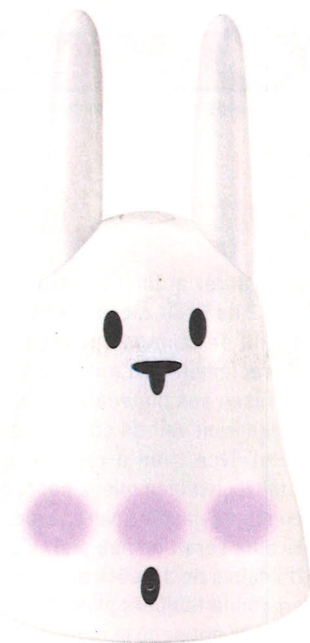
Difficile de se rappeler le nombre des téléphones portables massacrés à la rédac, l'émotion sans doute. Donc l'annonce du 5500 ne nous a pas laissés indifférents : boîtier en inox et caoutchouc, résistant à la poussière, aux éclaboussures et à la pluie, ça commençait bien. Ce nouveau modèle sport intègre surtout un accéléromètre pour mesurer la distance et la vitesse. Au mieux, ça vous sert à suivre vos performances en course, au pire vous saurez enfin combien de pas il faut faire pour aller du PC à la machine à café. Il dispose aussi d'un lecteur MP3 avec radio FM, d'un appareil photo 2 Mo, d'une synthèse vocale pour lire les SMS et même d'une lampe torche ! Ça c'est du couteau suisse comme on l'aime, d'autant qu'il est extrêmement facile à utiliser et livré avec un casque sport de qualité.

Fabricant : Nokia
Site Web : **www.nokia.fr**
Prix : Environ 350 euros sans abonnement

Nabaztag/Tag

Voici la toute dernière version du Nabaztag, le lapin pas crétin. Au programme de cette nouvelle version : un micro, situé au niveau du nombril. Grâce à lui, en plus d'écouter les infos, de voir l'état du trafic routier ou de la météo grâce à ses diodes lumineuses, on peut maintenant lui donner des ordres et lui poser des questions. D'une touche, on lui demande la signification d'un mot ou la date de sortie du prochain numéro de Joystick, et le voici qui cherche sur le Net et lit les réponses. Autre nouveauté : l'intégration d'un capteur RFID, pour lire des étiquettes qui seront disponibles ultérieurement. En les collant sur un objet, on peut déclencher une action particulière, par exemple lire les infos du jour en lui faisant renifler votre tasse à café. Et enfin, toujours au programme : le dialogue par oreilles de lapin interposé, pour se laisser des messages codés entre fans. C'est un peu con, mais c'est reposant.

Fabricant : Violet
Site Web : **http://new.nabaztag.com/**
Prix : Environ 135 euros



Soundbox

Il existe des tonnes d'enceintes pour le Ipod, le PSP, un peu moins pour les téléphones et encore moins pour le GPS. Pourtant, on ne peut pas toujours utiliser un casque, surtout si l'on veut écouter à plusieurs. Ce petit gadget est une enceinte toute petite et rechargeable, disposant d'une membrane en accordéon que l'on peut déployer. Le résultat n'est pas d'une musicalité folle, mais le volume est en tout cas suffisant, élevé, et l'autonomie plus que correcte. Le Soundbox se recharge par contre uniquement en USB.

Fabricant : Skpad
Site Web : **Sans**
Prix : Environ 30 euros



Les packs de Targus

Comme tout le monde n'a ni les moyens ni l'envie de mettre 200 euros dans un sac, nous avons aussi jeté un œil sur la gamme de Targus. Cet expert du sac a concocté quelques packs pour Noël. On a testé le Web access sans fil : une mallette garantie à vie, une souris sans fil 800 dpi et une webcam 1.3 Mo. Le tout pour moins de 50 euros, difficile de trouver moins cher, d'autant que tous les produits du pack sont honnêtes. Certes, la mallette est de qualité, cependant il est dommage que le constructeur n'ait pas choisi ses modèles les plus élégants.

Fabricant : Targus
Site Web : **www.targus.com/fr/**
Prix : À partir de 30 euros



Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

Cadeau spécial pour cette fin d'année, je vais vous montrer comment glisser Christina Aguilera devant Jack Bauer. Le tout en photo ! Les magazines people n'ont qu'à bien se tenir, l'actualité chaude et bouillante des stars d'Hollywood, c'est bel et bien dans Joystick qu'on la trouve !



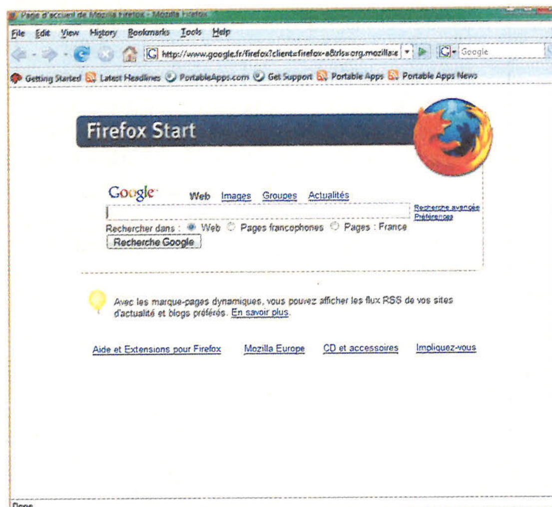
Un joli logo au démarrage pour le lanceur de Portable Firefox.

Portable Firefox

- VERSION : 2.0
- ÉDITEUR : Jon Heller
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.portablbeapps.com/

Vous aurez probablement vu arriver la version 2 de Firefox. Elle est bien sympathique, pleine de bonnes choses et elle fait très correctement son travail, pour peu que l'on se fasse aux nouveaux icones (les réfractaires iront voir du côté des skins additionnels). Non, rien à redire, la gestion des « tabs » est bien mieux pensée et tout reste configurable. Mais voilà, évoquer seulement Firefox serait un peu plat, c'est la rubrique Utilitaires de Joystick et, chez nous, on vous en donne toujours plus. Alors, j'avais envie de vous parler de la dernière version de Portable Firefox. C'est tout comme Firefox, sauf qu'il fonctionne de manière « portable ». Comprenez que vous pouvez l'installer sur une clef USB, un lecteur MP3, des cartes mémoire… Enfin tout ce qui vous chante.

À quoi bon, me direz-vous ? Eh bien, cela vous permet d'emmener avec vous votre brouteur préféré lorsque vous êtes au travail ou chez des amis. Et d'éviter ainsi de devoir utiliser l'Internet Explorer de service. Avec deux gros avantages : tout d'abord, vous pouvez trimballer vos Bookmarks et autres paramètres préférés. Et vous ne laissez aucune trace de vos pérégrinations sur la machine sur laquelle vous aurez lancé l'application : tout est configuré pour qu'elle fonctionne en vase clos. Cela se fait avec quelques petites restrictions sur sa rapidité. Vous n'aurez pas de « cache » sur le disque, tout se fera en mémoire. Mais mis à part cela, vous serez bel et bien en possession d'un Firefox 2.0 tout ce qu'il y a de plus fonctionnel. Dans la popoche.

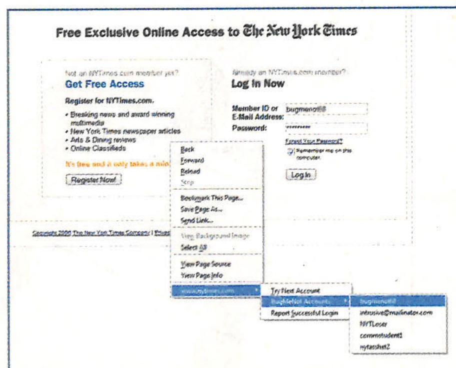


Une fois lancé, on se croirait dans le vrai Firefox. Magique !

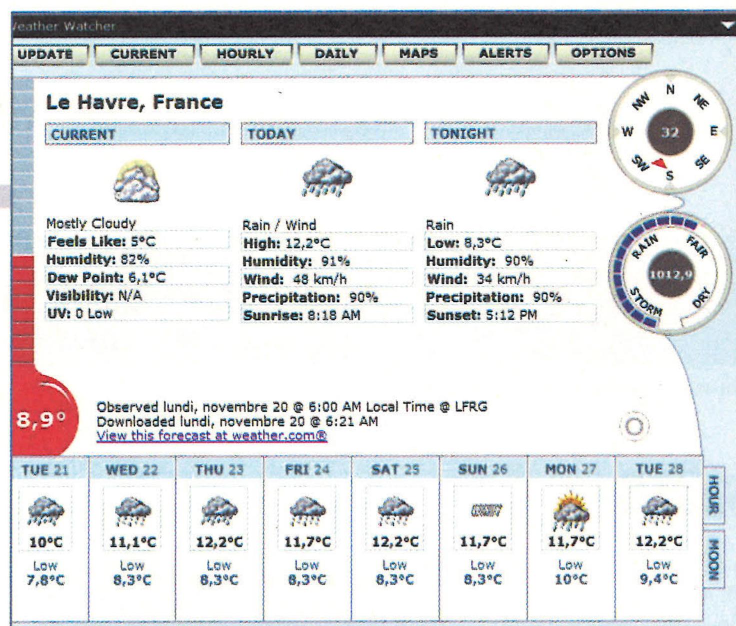
BugMeNot

Ah ! Ces sites Web qui vous demandent de vous enregistrer à la moindre occasion. Souvent juste pour faire plaisir à leur ego, pour voir le nombre de leurs « membres » grandir. Alors, je vous propose de mettre à feu et à sang leurs serveurs et de lancer la révo… Euh, bon, on me dit de calmer mes pulsions « arlettistes » pour vous parler de BugMeNot. C'est un petit plug-in pour Firefox qui fait appel à une base de données de comptes préexistants que vous pouvez utiliser, vous aussi. Lorsque vous vous trouvez devant une page qui vous demande un login et un mot de passe, choisissez d'un clic droit l'option « Login with BugMeNot » pour que tout se fasse de manière automatique. Bonheur !

- VERSION : 1.51
- ÉDITEUR : Hover Inc
- LICENCE : Freeware
- URL : http://roachfiend.com/



Prends ça dans les dents, le New York Times !

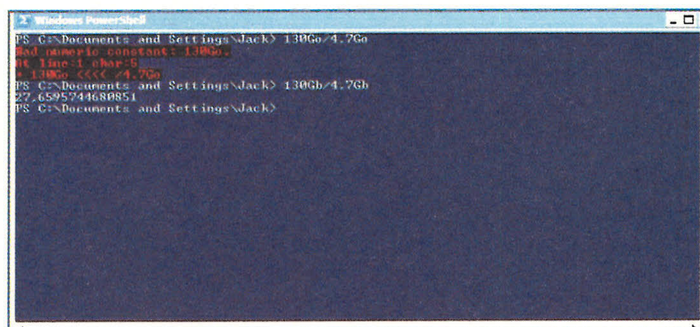


Je ne veux pas entendre une seule remarque sur le supposé caractère pluvieux de la Normandie...

Weather Watcher

Bon vivant rime avec prévoyant, dit la pub. Et avec l'hiver qui arrive à grands pas, il vaut mieux savoir à quoi s'en tenir avant de sortir le nez de chez soi. Il y a plusieurs solutions à ce problème. Vous pouvez ouvrir la fenêtre et apprécier s'il fait froid. Ce n'est pas super efficace et ça fait vraiment très rétro. Vous pourriez aussi regarder la météo le soir avant le journal de 20 heures. Ce n'est pas mal, mais ça fait très années 80. Si vous voulez faire l'homme moderne des années 90, vous pouvez poser un baromètre électronique dehors avec relevé des températures depuis l'intérieur. De mieux en mieux, mais il faut vivre dans son millénaire. Vous avez un PC, Internet, pourquoi ne pas faire la météorologie vous-même ? Je ne vous dis pas de fabriquer votre propre station. Ni même de « surfer sur les « double V, double V double V point effair » comme on dit à la télé. Non, l'homme moderne, le vrai, utilise Weather Watcher, une petite application qui va récupérer pour vous les prévisions météorologiques là où elles sont : dans 77 000 villes du monde entier. Le Havre figure même dans le lot, alors vous devriez trouver votre bonheur. L'interface est bien jolie et on y engrange des détails comme la température actuelle (le summum de la flemmardise), les prévisions heure par heure (indispensables pour optimiser vos déplacements), le sens du vent (et sa vitesse), la pression barométrique, les taux d'humidité... Vous trouverez même les phases de la lune ainsi que des cartes satellites. Pas besoin d'en faire des tonnes, c'est ultra-précis et la seule chose que l'on pourrait regretter, c'est que Weather Watcher utilise les bases de données du site Weather.com. Les petits gars de Météo France feraient bien de proposer également ce genre d'application.

- VERSION : 5.6.16
- ÉDITEUR : Alfredo Milani Comparetti
- LICENCE : Singer's Creations
- URL : http://www.singerscreations.com

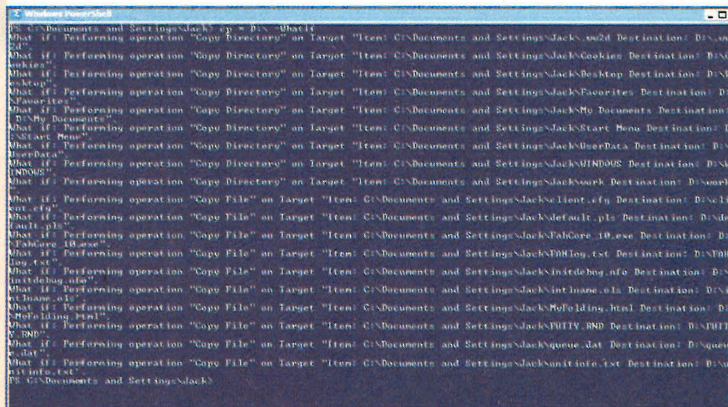


Forcément, Powershell ne comprend pas les unités françaises comme le Go. Tsssk.

PowerShell

Ah, Vista. On pourrait facilement écrire un roman sur ses errements, ses ratés et ce qu'il signifie pour nous, les joueurs en termes de matériel. Bon, l'idée du roman a fait son chemin, mais on m'a dit qu'un dossier serait un peu plus sympa. Vous en trouverez donc cinq pleines pages dans un coin de ce chouette magazine. Forcément, c'est un poil moins long qu'un roman, alors je vais déborder un peu dans cette rubrique et vous parler de PowerShell, quelque chose que l'on connaissait sous le nom de code « Monad ». L'idée est de remplacer l'interface « en ligne de commandes » par défaut de Windows. Parce que, soyons honnêtes, elle est un rien ridicule. Le nouveau système était prévu pour être inclus dans Vista, mais les petits gars de MS ont décidé de le sortir « à part ». Du coup, nous y avons droit également pour Windows XP et c'est plutôt une bonne nouvelle. Si, si ! Alors quoi de neuf ? La possibilité de faire des calculs dans une ligne de commandes. Beaucoup plus rebelle qu'une calculatrice ! Surtout, PowerShell comprend les unités informatiques, ce qui vous permet de taper des choses comme « 12Gb/700Mb » pour répondre à la question existentielle de savoir combien il vous faudra de CD pour faire un back up de vos douze gigas de données (je vous laisse faire le calcul). Vous pourrez aussi effectuer sous Windows Vista des recherches sur tout votre disque dur pour, par exemple, compter rapidement le nombre d'images que vous avez. Le genre de choses qu'on pouvait faire sous Linux, mais qui manquait à Windows. Ma petite nouveauté préférée tient dans l'argument « -whatif » que vous pouvez ajouter à n'importe quelle commande. Cela vous permet d'exécuter « pour de faux » une commande et de voir ce qui se passe. De quoi éviter de gros malheurs à cause d'une faute de frappe. Tout ceci est bien sympathique, d'autant que ce PowerShell est gratuit.

- VERSION : 1.0
- ÉDITEUR : Microsoft
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.microsoft.com



Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ



Attrapez délicatement Christina Aguilera du bout des doigts.



Déplacez-la devant Jack Bauer (c'est un galant homme, il ne dira rien).

Taskbar Shuffle

Voilà, vous avez joué avec les Tabs de Firefox et vous adorez pouvoir les déplacer. Il est clair que c'est assez pratique. Puis vous regardez votre barre des tâches sous Windows et vous essayez de faire la même chose. Et ça ne marche pas. Vous ne trouvez pas ça énervant ? Moi, si. Jay E aussi et lui, il va même plus loin, puisqu'il nous propose un tout petit utilitaire qui corrige cette lourdeur. C'est tout simple, transparent, il suffit de cliquer et de bouger ses applications pour qu'elles suivent. Le tout est compatible avec Windows XP, 2000 et même avec les vieilleries du siècle passé. Rien encore pour Vista, mais cela ne saurait tarder. Car, non, au bout de cinq longues années de développement et de réécriture complète de leur bureau, il ne leur est pas venu à l'esprit d'intégrer une fonctionnalité aussi « basique ». Allez, ce sera intégré dans Vienna (le successeur de Vista, prévu pour 2028)...

- VERSION : 2.0
- ÉDITEUR : Jay E
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.freewebs.com/nerdcave/taskbarshuffle.htm



Top Utilitaires de la rédac

- ***Lecteurs vidéo :*** BSPlayer 2.12, Media Player Classic 6.4.9.0, VLC 0.8.6, Media Portal 0.2.1
- ***Lecteurs audio :*** iTunes 7.02, Winamp 5.3, Foobar 2000 0.9.4.2, Deliplayer 2.50
- ***Mailreaders :*** Outlook 2007, Mozilla Thunderbird 1.5.0.8
- ***NewsReader :*** Pan 0.14.2.91, Newsleecher 3.8, Xnews 6.1.3
- ***Pagers Internet :*** Trillian Pro 3.1, Miranda 0.6, Windows Live Messenger 8
- ***Anti-lourds :*** Spamihilator 0.9.9.13, POPFile 0.22.4, AdAware 1.06, HijackThis 1.99.2, Autoruns 8.53
- ***Downloaders :*** FDM 2.1, FlashGet 1.72, WinBITS 1.0
- ***Customisation :*** Desktop Sidebar 1.05.116, StyleXP 3.19, Y'Z Dock 0.8.3, MobyDock DX 0.87b
- ***Clients FTP :*** FlashFXP 3.4, FileZilla 2.2.27, SmartFTP 2.0.997
- ***Browsers Web :*** Firefox 1.5.0.7, Netcaptor 7.5.4
- ***Browsers d'images :*** ACDsee 9, Xnview 1.82.4, FastStone 2.6
- ***Tweakers :*** X-Setup Pro 8.1, Startup Control Panel 2.8, Customizer XP 1.8.5

astuces®

35 000 ASTUCES 1500 SOLUTIONS POUR 6500 JEUX VIDÉO !

grâce à astuces®, plus jamais bloqué !

EXCLUSIF !



Sms non surtaxé

Comment ça marche ?
Envoyez par sms **JOY** au **31313**
Vous recevrez immédiatement un sms vous permettant d'accéder d'un clic à notre service **Gallery>>astuces jeux**.
Toutes nos astuces, solutions, guides et news accessibles sur votre mobile 24h/24 7j/7 où que vous soyez, faciles à trouver et consulter grâce au wap !
31313 : prix d'un sms (non surtaxé)

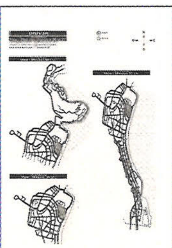
Minitel, plans, sms, téléphone : choisissez votre tactique !

3615 astuces

Tout **astuces®** par **minitel**
35 000 astuces, 1500 solutions et guides en vous connectant sur le 3615 ASTUCES à partir d'un minitel ou émulateur de minitel sur PC. 24h/24 7j/7.

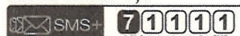
3617 astfax

Plans par **fax** ou **courrier**
Connectez-vous sur le 3617 ASTFAX, choisissez parmi nos centaines de plans exclusifs (exemple ci-contre: Driver 3), vous le recevrez immédiatement par fax ou quelques jours plus tard par courrier ! 24h/24 7j/7.



SMS+ 71111

35 000 astuces par **sms**
Envoyez ASTK+Console+3 lettres du nom du jeu au 71111, vous accéderez instantanément à toutes nos astuces ! **Exemple** : pour les astuces de Myst IV sur PC, envoyez par SMS "**ASTK PC MYS**" au **71111**. 24h/24 7j/7



0892 705 111

Tout **astuces®** par **téléphone**
35 000 astuces, 1500 solutions et guides en appelant le 0892 705 111 à partir de n'importe quel téléphone fixe ou mobile. 24h/24 7j/7.
0900 70 200
0901 701 501

Pixtel **0892** : 0,34 €/MN **3615** : 0,35 €/MN **3617** : 0,86 €/MN **71111** : 0,50 €+prix sms/SMS **0900** : 0,45 €/MN **0901** : 0,45 CHF/MN

astuces, un service *Pixtel*

WoW Dance Dance Revolution

LET'S DANCE

World of Warcraft est devenu une activité qui s'immisce dans tous les petits moments de notre vie quotidienne. Le matin, on regarde les bénéfices réalisés pendant la nuit à l'hôtel des ventes. Le midi, ça discute stratégie entre potes autour d'un bon repas. Le soir, on rejoint sa guilde pour partir à la chasse aux objets épiques. Comme si ça ne suffisait pas, WoW se paye le luxe de s'intégrer dans d'autres jeux comme Dance Dance Revolution (www.wowddr.com) histoire d'être encore présent au moment où vous désirez faire autre chose. Où va le monde !





ÉDITO

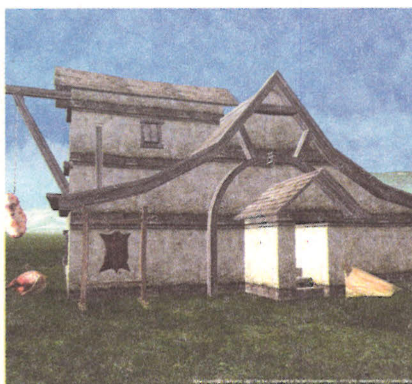
DR LOSER A FAIT UN TOUR D'HORIZON DU MODE MULTIJOUEUR DE DARK MESSIAH ET LE RÉSULTAT NE SEMBLE PAS GLORIEUX. IL SERAIT TEMPS QUE LES DÉVELOPPEURS SE BOUGENT UN PEU POUR ÉVITER QUE TOUT LE MONDE NE TERMINE SUR UN MMO. PARCE QUE, POUR LE COUP, IL DEVIENT PLUS RENTABLE D'ESSAYER UN JEU EXCLUSIVEMENT ONLINE EN PROFITANT DU MOIS D'ESSAI OFFERT QUE DE DÉPENSER 50 EUROS POUR UNE DIZAINE D'HEURES DE JEU PASSÉES DANS UNE AVENTURE SOLO. FAITES-NOUS DES MODES MULTI DIGNE DE CE NOM, QUE DIABLE !

Dark and Light

LA BOULETTE DE TROP



Souvenez-vous, après le lancement chaotique de Dark and Light, les développeurs ont décidé de remettre leur MMO en chantier. Histoire de garder quelques joueurs, le temps de rafistoler les plus gros problèmes du jeu, NP3 a offert à ses clients (si, si, il en a...) une période de gratuité du 1er août au 5 novembre. En théorie, à la fin de cette offre, tous les comptes devaient revenir à l'état où ils étaient avant le 1er août. Malheureusement, ça n'a pas été le cas et tout le monde a été prélevé d'un mois d'abonnement à DnL via son compte Click&Buy. L'équipe de DnL précise que les raisons de cette erreur sont... inconnues. Voilà l'adresse du formulaire à remplir afin d'être remboursé : www.darkandlight.net/supportwebform.php3 Décidément, Dark and Light n'a même pas besoin de ses détracteurs pour l'enfoncer, il y arrive très bien tout seul.



Lineage II

TERRE, AIR, MER : LE PVP SUR TOUS LES FRONTS



Après la sortie récente de Chronicle 5 : Oath of Blood, NCsoft s'apprête à mettre en place une sixième extension gratuite. Au menu des réjouissances, attendez-vous à participer à des guerres nationales avec des combats aériens et maritimes. Toujours au niveau PvP (affrontements entre joueurs), des sièges de forteresses vont être ajoutés pour les petits et moyens clans. Sachez que les forteresses se situent, en taille, entre le fort et la maison de guilde. Pour la chasse aux points d'expérience et autre challenge PvE, il devrait être prévu de combattre des créatures primitives du genre dinosaure dans de nouvelles zones de chasse. Et, histoire de s'aérer la tête, après tout ce sang versé, les joueurs auront accès à de nombreux mini-jeux qui seront centralisés dans une sorte de grand parc d'attractions. Évidemment, nous reviendrons sur toutes ces nouveautés très prochainement puisque le contenu de Chaotic Throne devrait débarquer en Corée dans peu de temps. Par ailleurs, NCsoft vient d'annoncer officiellement une hausse des fréquentations de 25 % pour Lineage II en 2006. Le développeur coréen attribue cette croissance aux extensions gratuites apportant un grand nombre d'améliorations à son MMO fétiche. Fier de ces chiffres, NC annonce également agir agressivement contre les utilisateurs de bot et les farmers. C'est tellement agressif qu'il semblerait que certains joueurs soient victimes de bannissement abusif de compte.



CCP & White Wolf

VIVE LES MARIÉS

Terminée, la rumeur. White Wolf Publishing, éditeur de jeux de rôle sur table, et CCP, développeur du MMO EVE Online viennent enfin d'annoncer officiellement leur accord de fusion. Attendez-vous à voir débarquer des guides stratégiques et un jeu de cartes inspiré de EVE Online ainsi qu'un MMO basé sur l'univers de World of Darkness. Tout ça, c'est sympa, mais j'attends toujours un jeu massivement multijoueur tiré de Vampire la mascarade.



Ryzom

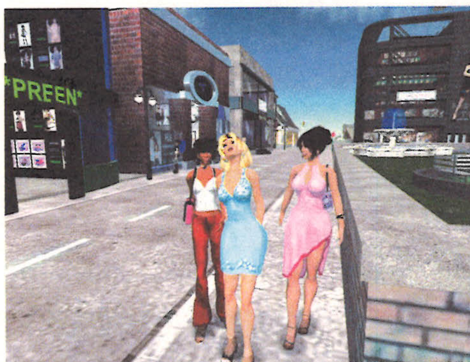
ATYS SE REFAIT UNE BEAUTÉ

Afin d'embellir un peu la silhouette du monde de Ryzom, Nevrax a décidé de lui ajouter un peu de bloom. Il s'agit d'un effet permettant de rendre les contrastes plus doux et d'afficher un léger effet flouté à l'image. Évidemment, vous serez libre d'activer ou non cette nouvelle option qui devrait déjà être en place au moment où ces lignes sont couchées. Au pire, le patch devrait arriver très prochainement.

Second Life

REALITY SHOW

Endemol, à qui l'on doit une bonne partie des émissions de télé réalité, s'attaque désormais aux univers persistants. Un nombre encore inconnu de joueurs vont être enfermés (par le biais de leur avatar) dans une maison aux murs transparents dans Second Life. Le gagnant, qui sera désigné sur on ne sait quels critères, remportera une île virtuelle dans Second Life. On frise vraiment, là, le n'importe quoi.



Jeux vidéo

LOISIR NUMÉRO 1 ?

L'institut Médiamétrie vient de publier les résultats d'une enquête concernant la croissance du nombre d'adeptes aux jeux vidéo. En moyenne, les Français seraient 3,8 millions à s'adonner à ce loisir chaque jour. Sachez également que le public a largement évolué. Le jeu vidéo n'est plus réservé qu'à de jeunes geeks boutonneux mangeant leur boîte de raviolis en conserve devant leur écran. L'âge moyen du joueur se situe autour de 29 ans et notez que le public devient de plus en plus féminin. Après les soldats de plomb, ce sont les ventes de dinettes qui vont en prendre un sacré coup pour Noël.

Massivement multijoueur

LA CORÉE, SUPERMARCHÉ DU MMO

MTV NetWork a été faire son marché au Salon G-Star 2006 qui se situe en Corée. Les étalages étaient remplis de MMO en tout genre pour le plaisir de MTV qui a jeté son dévolu sur Nexxon, développeur et éditeur de MMO depuis 1995. Mapple Story, Audition Online (deux titres que nous avons déjà traités) et Kart Rider (un jeu de course en ligne) seront donc les trois premiers titres à être localisés et assurés d'une promotion digne de ce nom (à la fois sur le Net et à la télé).

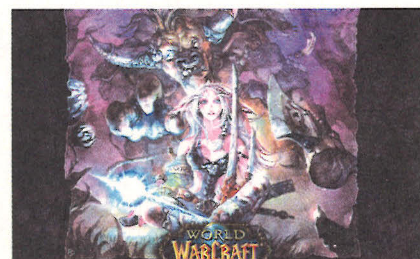




World of Warcraft

BLIZZARD CHASSE LES BOTS À LA SOURCE

Afin de régler le problème de bots dans World of Warcraft, Blizzard a décidé d'envoyer un avocat chez Michael Donnelly, le créateur de WoW Glider. Pour info, WoW Glider est un programme tiers qui permet de contrôler son personnage en jeu sans être présent devant son ordinateur. Malheureusement, les logiciels de bots comme celui-ci sont utilisés par de nombreux joueurs (souvent des farmers) dans la grande majorité des MMO. Reste à savoir comment tout ça va se terminer entre Blizzard et Michael. Affaire à suivre !



Aion The Tower of Eternity

UN ANGE PASSE

PRÉSENTÉ LORS DE L'E3 2006, AION A SU MARQUER LES ESPRITS PAR LA BEAUTÉ DE SON MONDE MAIS SURTOUT PAR SON GAMEPLAY ORIGINAL. SIX MOIS APRÈS, NCSOFT LÈVE LE VOILE SUR CERTAINES INFOS DE CE QUI SEMBLE ÊTRE UN FUTUR HIT.

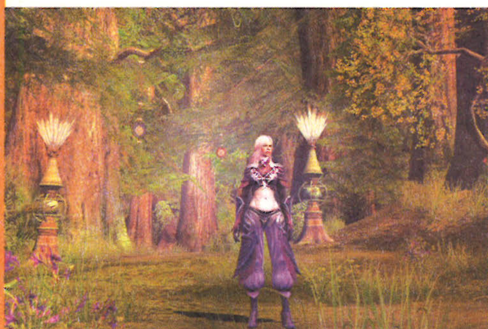
Les MMO mis en ligne récemment n'offrent rien de réellement croustillant. L'impression générale est qu'ils se calquent sur le plus populaire, World of Warcraft, sans chercher à se diversifier réellement. Heureusement, il y a quelques titres très prometteurs (Age of Conan, Warhammer Online, Aion...) qui donnent envie de replonger dans une vie de débauche : xp à gogo et pizza sur le clavier. C'est tant mieux car je ne me voyais pas finir en maton pour Thrall à ma retraite. Au moins avec Aion, je vais pouvoir voyager en évitant de marcher dans les déjections d'un bouc qui s'est tapé trop de baies sauvages au petit déj'. Oui monsieur, terminé d'être un bouseux qui doit tout se farcir à pied en plein milieu de la cambrousse. Ici, on respire le grand air, on vole. Le déplacement aérien est d'ailleurs le point marquant de ce MMO made in Korea qui propose un monde développé comme un globe. L'espace dans lequel le joueur évolue se déroule donc à la verticale et non à l'horizontale. Il existe un hémisphère nord contrôlé par les Ma et celui du sud est le domaine des Chun. Entre ces deux-là, l'entente n'est pas très cordiale. Outre les zones de paix (châteaux volants, îles dans le ciel...) accessibles uniquement par la voie des airs, il existe un endroit bien plus hostile nommé les Abysses. Ce lieu sert de bases avancées pour les Chun et les Ma afin qu'ils puissent régler leurs petits différends. Mais il faudra aussi compter sur les Yong, une race contrôlée par l'ordinateur, pour venir mettre son nez dans ce charmant conflit.

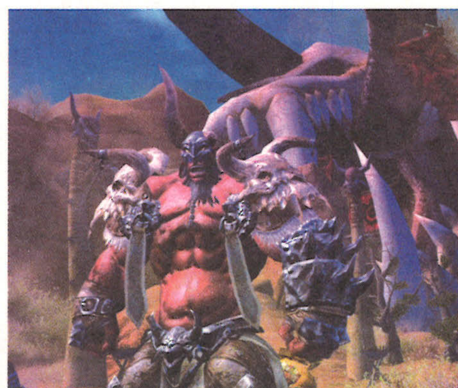

Reste à connaître la config recommandée pour faire tourner, avec ce même rendu, Aion sans saccades.

IL EST LIBRE MAX...

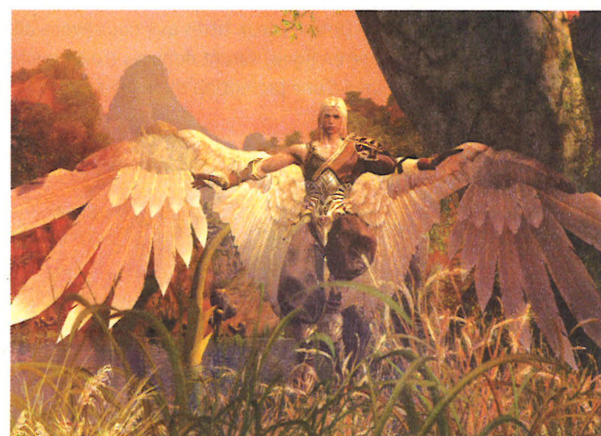
Bien que les Yong soient uniquement des PNJ (Personnage Non Joueur), NCsoft prétend qu'il ne s'agit pas de simple bot stupide. Ju-hyun Jang, producteur de Aion précise d'ailleurs que le comportement des Yong est totalement imprévisible : « Imaginez un château Chun assiégé par les Ma. En cours de siège, les Yong peuvent rejoindre le combat. Ils peuvent décider d'aider les Ma, ou au contraire les trahir et se rallier aux Chun. Ou encore... tenter de s'emparer eux-mêmes du château, s'opposant ainsi aux deux factions en même temps ». Ça promet ! Outre la gestion de ces conflits entre factions, NCsoft annonce que les actions des joueurs auront une influence directe sur l'environnement. Chasser le même type de monstres en boucle entraînera leur extinction. Ils seront alors remplacés par d'autres créatures en gardant tout de même une certaine logique. Exemple : à force de tuer des bébés dragons, ces derniers disparaîtront mais vous risquez de vous prendre les parents, bien plus gros, sur le coin de la tronche. Des événements de la sorte apparaîtront donc en fonction de l'attitude des joueurs rendant ainsi les serveurs uniques. Dans un autre registre, les développeurs veulent éradiquer le système très répétitif du « farming » présent dans tout MMO. Mais pour l'instant, à part dire qu'il ne faut pas refaire cent fois la même quête ou tuer mille fois le même monstre, aucune information concrète n'a été dévoilée. Cela n'enlève rien à l'enthousiasme qu'Aion a réussi à créer auprès d'une large communauté. C'est même plutôt l'inverse, en espérant que NCsoft tienne ses promesses car sinon ils risquent de décevoir un paquet de personnes. Évidemment, la seule date annoncée est : un jour en 2007. Ça permet de laisser libre cours à son imagination... Va pour septembre 2007. Les paris sont ouverts.

CYD



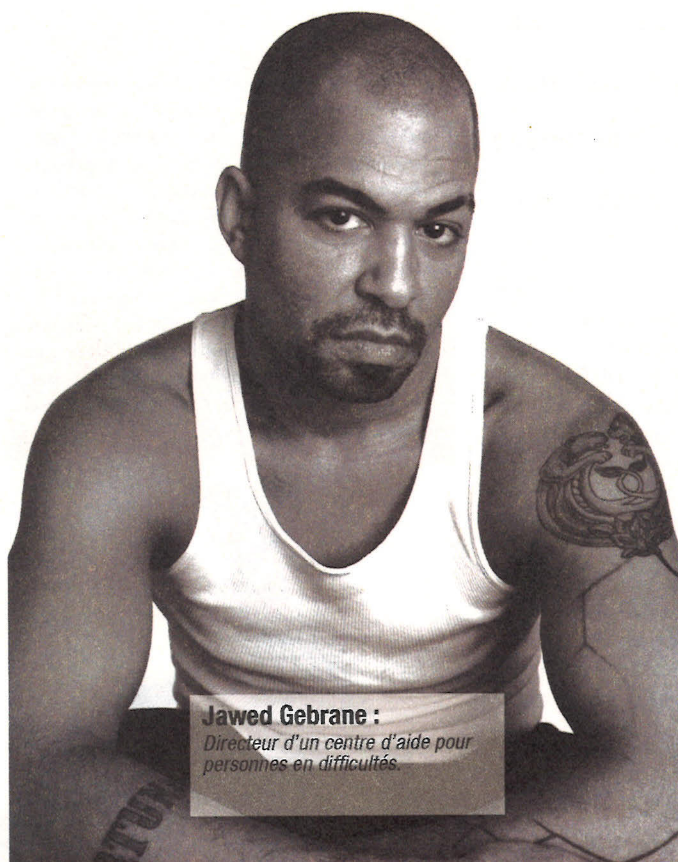





NCsoft planche sur la compétence de Vol libre. Un pouvoir qui devrait être accessible assez tôt dans le jeu.

ÉDITIONS **PROFIL**

bitdefender
secure your every bit





© MIZAN TROPY 2006. Tous droits réservés ©Crédits photos : Queerstock, Stockbyte.

MÉFIEZ-VOUS !

LES APPARENCES SONT SOUVENT TROMPEUSES...



Difficile de savoir à qui et à quoi se fier aujourd'hui...

Des emails aux couleurs de votre banque tentent de subtiliser vos informations personnelles.

Des logiciels apparemment gratuits incluent des spywares pour vous espionner.

Des virus se font passer pour des correctifs de sécurité.

Des requêtes anodines dans un moteur de recherche redirigent vos enfants vers des sites pornographiques.

bitdefender® développe, depuis 10 ans, ses propres technologies et protège des dizaines de millions d'utilisateurs à travers le monde. Le blocage de codes malveillants encore inconnus, par une analyse comportementale avancée *(b-have)*, le filtrage des emails indésirables, par un système d'intelligence artificielle *(Neural Network)*, la détection de menaces camouflées *(RootkitUNCOVER)* ou encore le filtrage dynamique des sites Web, sont quelques unes des technologies de *bitdefender*® *INTERNET SECURITY v10* qui vous permettront enfin de profiter d'Internet en toute tranquillité.

LICENCE FAMILIALE
2 ANS DE MISE À JOUR



www.bitdefender.fr

...BITDEFENDER FAIT LA DIFFÉRENCE !

©2006. Éditions Profil. Softwin. Tous droits réservés. Tous les produits et les marques cités appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
Toute ressemblance avec des personnes existantes ou ayant existées n'est que pure coïncidence.
*Source Panel GfK Software. Période Mai 2005 à Septembre 2006, marché Retail, CDRoms Bureautiques hors jeux.

BitDefender : n°1 des ventes en France*

Bien choisir sa vie virtuelle

MALGRÉ LA POPULARITÉ DES JEUX DE RÔLE MASSIVEMENT MULTIJOUEURS, CERTAINS HÉSITENT ENCORE À FRANCHIR LE PAS NE SACHANT PAS OÙ ILS METTENT LES PIEDS. VU QU'ON EST TRÈS SYMPA, ON VOUS TEND LA MAIN POUR ÉVITER QUE VOUS NE TOMBIEZ DANS LES PIÈGES D'UN MMO MAL FAMÉ. ALORS COMME CHAQUE FIN D'ANNÉE, VOILÀ UN RÉCAPITULATIF DES TITRES À S'OFFRIR, OU À ÉVITER.

Le jeu massivement multijoueur, MMO pour les intimes, n'a pas fini de hanter nos disques durs. À l'origine réservé à quelques milliers de geeks, ce bouffeur de temps libre est devenu en l'espace de quelques années le genre fétiche de millions de joueurs PC. Ce phénomène est en partie dû à la démocratisation d'Internet puisqu'une connexion haut débit est nécessaire pour traîner ses guêtres dans ces univers persistants. Le but est simple : incarner un personnage afin qu'il évolue dans un monde rempli de joueurs de tous horizons, qu'il est possible de croiser à n'importe quelle heure du jour et de la nuit. Les objectifs à atteindre sont variables selon les titres, mais ils tournent très souvent autour de l'amélioration de l'équipement de l'avatar que l'on dirige, afin de gagner en puissance. Pour cela vous serez amené à coopérer avec les membres de votre faction pour affronter d'autres joueurs ou tuer des monstres épiques tels que des dragons, démons et autres bestioles peu fréquentables. Évidemment, tout dépend de l'univers (principalement du médiéval fantastique) dans lequel vous désirez évoluer. Orienter quelqu'un vers un jeu online n'est donc pas une chose aisée puisque c'est un investissement de temps considérable. Gardez en tête que vous risquerez toujours de tomber sur un système de jeu ou un style de gameplay qui ne conviendra pas à vos attentes. Et sachez que la communauté avec laquelle vous évoluerez pèsera énormément sur la balance et vous incitera à rester ou non dans un univers. Le MMO parfait n'existe pas et ce n'est pas demain qu'il va débarquer. Le tout est de trouver le vôtre, votre petit coin de paradis dans lequel vous vous sentez bien.

Cyd

L'ADDITION, S'IL VOUS PLAÎT

En plus du prix de la boîte, l'accès aux serveurs d'un MMO n'est pas gratuit. Il faut payer un abonnement mensuel dont le tarif change en fonction du jeu. Sachez néanmoins que la plupart des titres proposent quatre semaines gratuites et permettent de s'abonner pour plusieurs mois d'un coup dès l'achat. Les prix sont souvent indiqués en dollars, c'est pour cette raison que le montant (facturé en euros pour vous) peut varier en fonction du cours du dollar. Mais pour vous donner un ordre d'idée, 15 dollars équivalent à peu près à 12 euros. Si vraiment vous désirez tenter l'expérience dans un MMO sans débourser le moindre centime, la plupart des sites officiels proposent des versions d'essai limitées dans le temps.



LINEAGE II

Éditeur :	NCsoft
Développeur :	NCsoft
Prix du jeu :	19,99 euros
Abonnement mensuel :	14,99 dollars
Sortie :	Novembre 2004
Langue :	En anglais
Support :	En anglais
Univers :	Médiéval fantastique
Site :	http://eu.lineage2.com



Lineage II est un des MMO les plus difficiles et les plus contraignants au niveau de l'évolution de son personnage. La mort engendre une perte de point d'expérience et la possibilité de régresser en niveau. De plus, il faut passer des heures à tuer les mêmes types de monstres en boucle afin d'obtenir le niveau suffisant pour prendre part aux contenus intéressants. Mais une fois arrivé en haut de l'échelle, à vous les sièges de château fort, les chasses aux dragons, etc. Vous ne risquez pas de vous endormir sur votre clavier en arpentant ce monde entièrement ouvert au PvP (joueur contre joueur). Ça veut dire que vous pouvez être attaqué n'importe quand par n'importe qui. C'est ce qui fait le charme de ce titre dans lequel la politique et la guerre entre clans priment sur le reste. Sachez également que NCsoft agrémente Lineage II de contenus et d'améliorations de gameplay environ tous les six mois par le biais d'extensions gratuites. Il faut également garder en tête que L2 est victime d'un nombre incalculable de « farmers » qui occupent des zones à longueur d'année afin de revendre la monnaie locale contre de l'argent bien réel. Vu le système de jeu, vous pouvez toujours les chasser à coups de flèches dans le fion, mais à vos risques et périls. Non, la vie n'est pas rose dans le monde d'Aden.





WORLD OF WARCRAFT

Éditeur : Vivendi Universal Games

Développeur : Blizzard

Prix du jeu : 19,99 euros

Abonnement mensuel : 12,99 euros

Sortie : Février 2005

Langue : En français

Support : En français

Univers : Médiéval fantastique

Site : www.wow-europe.com/f



Blizzard a démocratisé le MMO en mettant sur le marché son bébé nommé World of Warcraft. Facile à prendre en main, bourré d'astuces facilitant l'immersion et l'évolution en jeu, WoW a réussi à convaincre même les plus réfractaires au genre. Il faut avouer que les premiers pas dans le monde sont une des meilleures expériences en matière de MMO. Sachez qu'ici la majeure partie du contenu est instanciée, c'est-à-dire que tous les donjons sont uniquement disponibles pour vous et les membres de votre groupe afin d'éviter les embrouilles entre joueurs. Les affrontements PvP sont tout de même présents par le biais de champs de bataille, également instancié, ou dans certaines zones du monde si vous êtes sur un serveur PvP. Étant donné que la mort n'engendre pas de pénalités, vous ne risquez pas grand-chose mis à part perdre un peu de temps pendant que des petits malins vous passent dessus. En revanche, la vie de WoW au niveau 60, c'est une tout autre histoire. Attendez-vous à ce que ce loisir se transforme en camp militaire afin que les sorties en donjons puissent s'organiser et se dérouler sans accrocs.



AUTO ASSAULT

Éditeur : NCsoft

Développeur : NetDevil

Prix du jeu : 19,99 euros

Abonnement mensuel : 12,99 euros

Sortie : Avril 2006

Langue : En français

Support : En français

Univers : Post-apocalyptique

Site : http://fr.autoassault.com



Auto Assault est un MMO un peu particulier puisqu'il vous place au volant d'un véhicule (moto, buggy, camion...). Les seules apparitions de votre personnage se font en ville au moment de faire quelques emplettes. Le reste du temps, il faut user ses pneus dans les Landes Incultes afin de trouver l'armement et autres gadgets visuels pour son bolide. Le monde est divisé en trois parties représentant les territoires des factions jouables (Biomek, Humain, Mutant). Des zones frontières permettent d'ailleurs de passer ses nerfs en engageant des combats contre les races ennemies. Bien que ce soit rafraîchissant d'évoluer dans un monde à la Mad Max au volant de sa caisse, il faut avouer qu'Auto Assault devient rapidement lassant à cause de son manque de contenu et surtout de l'absence de joueurs.







GUILD WARS

Éditeur : NCsoft

Développeur : ArenaNet

Prix du jeu : 29,99 euros

Abonnement mensuel : Gratuit

Sortie : Avril 2005

Langue : En français

Support : En français

Univers : Médiéval fantastique

Site : www.guildwars.com



Guild Wars n'est pas un MMO ! On ne cesse de le répéter mais apparemment ça a du mal à rentrer pour certains. Étant donné qu'il est jouable exclusivement en ligne et qu'il est axé multijoueur, nous considérons qu'il a largement sa place dans ces pages.
Bien que vous puissiez vivre une campagne solo en compagnie d'un groupe géré par l'ordinateur, tout l'intérêt de GW sont les affrontements PvP en équipe. Histoire d'apporter un peu de piment et de tactique, il faut sélectionner pas plus de huit sorts parmi un large éventail puis accomplir dans une arène les divers objectifs demandés.
La compèt' entre guildes est une motivation suffisante pour certains qui se voient déjà sur les premières marches du podium lors des divers championnats organisés par ArenaNet.
De plus, il existe déjà deux extensions (Factions et Nightfall) permettant d'obtenir de nouvelles classes et de vivre de nouvelles campagnes. Que demande le peuple ?



EVE ONLINE

Éditeur : Simon & Schuster Interactive

Développeur : CCP

Prix du jeu : 19,95 dollars

Abonnement mensuel : 14,95 dollars

Sortie : Août 2003

Langue : En anglais

Support : En anglais

Univers : Science-fiction

Site : www.eve-online.com



Voilà le MMO le plus dépaysant qui existe. Direction les étoiles afin d'évoluer dans un univers où la guerre, la politique et le marchandage sont mis en avant. Malgré des combats spatiaux intenses, le reste du temps, EVE s'avère être un titre relativement contemplatif. Heureusement d'ailleurs, car assimiler toutes les finesses du jeu n'est pas une mince affaire. Rien que le tutorial risque d'en rebuter plus d'un. Ne vous attendez pas à foncer tête baissée aux commandes d'un T-Fighter afin d'exploser le premier vaisseau qui se présente dans votre ligne de tir. Quoi qu'il en soit, cette difficulté à prendre le jeu en main est un excellent mur « anti-kevin ». Pour ceux qui débarquent, sachez qu'un Kevin est le nom donné à un joueur immature qui n'écrit qu'en SMS et pose des questions débiles. Ce qui fait de la communauté d'EVE online une des plus matures parmi tous les MMO. Chose non négligeable.



CITY OF (HEROES/VILLAINS)

Éditeur : NCsoft

Développeur : Cryptic Studios

Prix du jeu : 24,99 euros

Abonnement mensuel : 12,99 euros

Sortie : Janvier 2005 (COH)/ Novembre 2005 (COV)

Langue : En français

Support : En français

Univers : Comics

Site : http://fr.cityofheroes.com



Depuis la rentrée 2006, City of heroes et City of Villains ne forment plus qu'une seule entité. C'est plutôt une bonne nouvelle puisque l'abonnement mensuel est désormais unique pour ces deux jeux partageant le même univers. À vous de choisir d'incarner un super héros ou un super vilain afin de vous taper sur la tronche. Il est même possible de créer votre propre Q.G. en mettant un budget pour fabriquer des pièces plus ou moins grandes, ajouter de la déco et surtout installer des pièges pour accueillir les ennemis potentiels. Facile à prendre en main, univers accrocheur et création de personnages ultra-complets, voilà qui devrait suffire à captiver le fan de comics qui est en vous.





EVERQUEST II

Éditeur : Ubisoft

Développeur : SOE

Prix du jeu : 39 euros

Abonnement mensuel : 14,99 dollars

Sortie : Novembre 2004

Langue : En français

Support : En français

Univers : Médiéval fantastique

Site : http://everquest2.station.sony.com



À l'origine, Everquest II était axé exclusivement sur le PvE (joueur contre environnement) en proposant des quêtes épiques au scénario bien ficelé. Disons, plus recherché que l'habituel : « J'ai mal au dos, jeune guerrier, apporte-moi dix peaux d'ours ». Mais les choses ont bien changé depuis sa sortie en magasin puisque Sony Online Entertainment a décidé d'implémenter du PvP histoire de satisfaire tout le monde. Et il faut avouer que le résultat est plutôt pas mal. Chose originale, votre personnage gagne des points d'expérience lorsqu'il tue d'autres joueurs. Rappelons également que le jeu en équipe est agrémenté de quelques systèmes fort agréables, comme la possibilité pour chaque membre du même groupe de lancer un pouvoir dans un timing précis afin de créer un sort puissant à balancer à la tronche d'un ennemi. Pour info, la version boîte, nommée Everquest II : L'intégrale, comporte EQ2 ainsi que ses trois extensions : Desert of Flames, Kingdom of Sky et même Echoes of Faydwer sorti mi-novembre.



STAR WARS GALAXIES

Éditeur : LucasArts

Développeur : SOE

Prix du jeu : 40 euros

Abonnement mensuel : 14,99 dollars

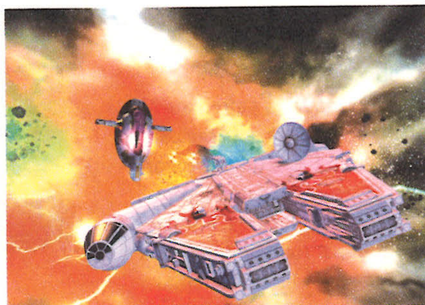
Sortie : Novembre 2003

Langue : En anglais

Support : En anglais

Univers : Star Wars

Site : http://starwarsgalaxies.station.sony.com/



Vous désirez intégrer les rangs de l'Empire, celui des rebelles ou être simplement un contrebandier ? Vous voulez batailler aussi bien dans l'espace que sur des planètes ? Ou vous rêvez de maîtriser la force afin de devenir un puissant Jedi ? Évidemment, tout ce contenu ne laisserait pas de glace un fan de Star Wars. Pourtant, si tout ça semble très attirant sur le papier, dans les faits, le gameplay et l'aspect visuel sont tout de suite moins convaincants. Et à moins de vous balader sur Hoth sur un air de musique composée par John Williams et que cela suffise à vous satisfaire, vous risquez franchement de vous ennuyer.



ARCHLORD

Éditeur : Codemasters

Développeur : NHN Games

Prix du jeu : 50 euros

Abonnement mensuel : 12,99 euros

Sortie : Octobre 2006

Langue : En anglais

Support : En français

Univers : Mediéval fantastique

Site : www.archlordgame.com



Archlord est un MMO orienté principalement sur le PvP. Système de PK (Player Killer), affrontements en arènes, guerre de guildes et sièges de fort sont les principales attractions de ce titre. Oui, oui, ça a un peu le goût et l'aspect d'un Lineage II. À la différence qu'ici, la victoire est souvent remportée par celui qui a le plus de potions dans son inventaire. Ce qui a tendance à être agaçant. Autrement, Archlord offre la possibilité à un joueur de devenir le maître de son serveur afin d'en contrôler l'économie et d'obtenir sa propre armure et monture. Évidemment, pour arriver à ce stade, il faut investir énormément de temps et avoir le soutien d'une puissante guilde. Si votre but est de vous balader tranquillement en jouant les touristes de temps à autre, vous n'aurez pas grand-chose à faire dans ce MMO. Si ce conseil est valable pour l'ensemble des titres online, il l'est encore plus pour Archlord.





THE SAGA OF RYZOM

Éditeur : Nevrax

Développeur : Nevrax

Prix du jeu : Gratuit en téléchargement

Abonnement mensuel : aucun

Sortie : Septembre 2004

Langue : En français

Support : En français

Univers : Original

Site : www.ryzom.fr



Le monde d'Atys est un univers original au design tout aussi particulier. Si vous êtes du genre à aimer vous asseoir au coin de l'eau pour tailler le bout de gras avec les aventuriers qui croisent votre chemin, vous devriez trouver votre bonheur. Si le cœur vous en dit, vous pouvez utiliser les outils mis à disposition par Ryzom Ring pour créer votre propre scénario et y inviter vos potes. Oui, Ryzom c'est un concept, on accroche ou pas. Sachez qu'à l'heure actuelle il n'est plus possible de s'abonner à Ryzom.





ANARCHY ONLINE

Éditeur : Funcom

Développeur : Funcom

Prix du jeu : gratuit en téléchargement

Abonnement mensuel : gratuit

Sortie : Septembre 2001

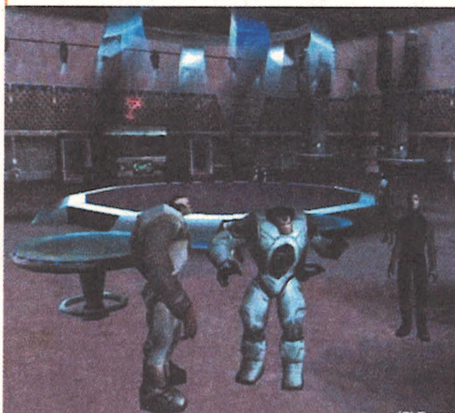
Langue : En anglais

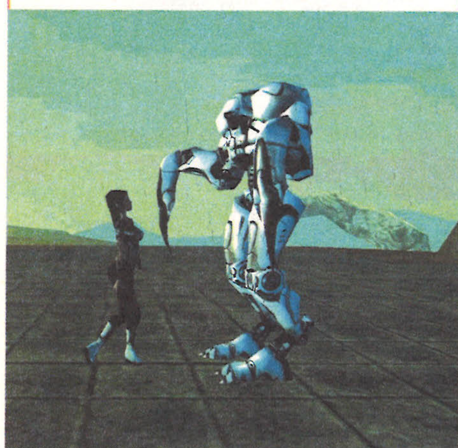
Support : En anglais

Univers : Science-fiction

Site : www.anarchy-online.com

L'arrivée d'une nouvelle extension (Lost Eden) en décembre montre qu'Anarchy Online n'est pas encore mort malgré ses cinq ans d'âge. Bien qu'il ne s'agisse pas d'un mauvais MMO, loin de là, il commence tout de même à accuser le poids des ans et il paraît difficile de vous conseiller d'embarquer dans l'aventure aujourd'hui. Malgré tout, vu le nombre de MMO basé sur un univers S.-F., vous n'aurez pas vraiment le choix si vous êtes accro au laser et aux implants. Quoi qu'il en soit, vu que ce titre est devenu gratuit depuis un moment, ça ne coûte qu'un peu de temps de l'essayer.





DARK AGE OF CAMELOT

Éditeur : GOA

Développeur : Mythic Entertainment

Prix du jeu : 29,90 euros avec 3 extensions

Abonnement mensuel : 12 euros

Sortie : Janvier 2002

Langue : En français

Support : En français

Univers : Médiéval fantastique

Site : http://camelot-europe.goa.com/fr/





Notre bon vieux DAOC possède toujours de fidèles abonnés prêts à tout pour conserver le frisson des affrontements PvP à grande échelle. Mais malgré des extensions et une refonte graphique, il paraît difficile de se lancer, maintenant, dans ce MMO, vu la concurrence. Surtout que contrairement à Anarchy Online, ici il faut verser un abonnement mensuel pour profiter entièrement du jeu. C'est un peu comme pour Ultima Online ou Everquest premier du nom, au bout d'un moment, il est temps de passer à autre chose, surtout si vous êtes un nouveau venu dans ce type de jeu.



DOFUS

Éditeur : Ankama Studios

Développeur : Ankama Studios

Prix du jeu : Gratuit

Abonnement mensuel : 5 euros

Sortie : Août 2004

Langue : En français

Support : En français

Univers : Médiéval fantastique

Site : www.dofus.com/fr/



Charmant à souhait, le design coloré de Dofus a déjà attiré l'œil de nombreux joueurs. Outre le fait d'accomplir quelques quêtes entre potes dans cet univers entièrement réalisé en flash, Dofus propose des phases de baston façon tactical RPG. En gros, il s'agit de tour par tour dont les choix stratégiques judicieux feront pencher la balance en votre faveur. Malgré son succès, Ankama ne s'endort pas sur ses lauriers et propose régulièrement du nouveau contenu. Si vous désirez tenter l'aventure, rendez-vous simplement sur le site officiel afin d'essayer tout ça tranquillement.

UN COUP DE MAIN ?

Tout MMO qui se respecte propose un service de support afin de venir en aide aux joueurs bloqués. Le système est simple : un menu disponible en jeu permet d'exposer son problème (personnage bloqué, objet disparu...) aux Maîtres de Jeu pour qu'ils puissent vous venir en aide. Théoriquement, tout est parfait. Mais dans les faits, le monde du support online est moins rose qu'il n'y paraît. Du côté des joueurs, on se retrouve parfois face à des MJ totalement à côté de la plaque quand il s'agit de débloquer une situation simple. Et du côté des Maîtres de jeu, il faut gérer certains individus qui braillent à tout bout de champ pour exiger des services que personne ne leur doit, ce qui leur fait perdre un temps précieux. Comme vous le constatez, il n'y a pas les gentils d'un côté et les méchants de l'autre. Si dans l'ensemble tout se déroule plutôt bien, il faut garder en tête que certains MMO ne proposent pas de services de support en français. S'il faut négocier en cas de litige (compte suspendu, etc.) vous risquez fort de vous trouver face à un mur, si en plus toute la conversation se déroule dans la langue de Shakespeare, autant savoir où vous mettez les pieds.

PUBLICITÉ

ASUS®
Rock Solid · Heart Touching

AI NOS AI Nap
AI Gear

ASUS P5B Deluxe WiFi/AP:

choisie par la TeamOCM pour pulvériser les records d'

OVERCLOCKING

14 août 2006: les cinq membres de cette équipe d'overclockers se réunissent pour s'attaquer aux records du monde d'overclocking sur processeurs Intel® Core™ 2 Duo (nom de code *Conroe*). Pour dépasser toutes les limites - y compris celles du raisonnable - c'est une carte mère ASUS de série P5B qui a été retenue.

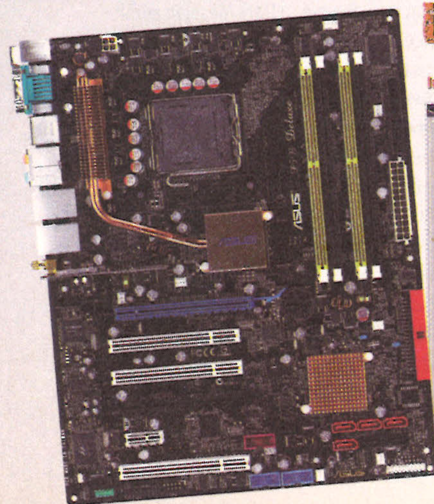
Alors que la majorité d'entre nous a passé le week end du 15 août les doigts de pied en éventail, une équipe d'overclockers français, la **Team overclocking-masters**, a décidé de s'attaquer à une batterie de records de montée en fréquence. Impressionnants systèmes de refroidissements à cascade 2 étages, boot à -90°C et «mods» en série, rien ne les arrête. Loin des vagues bidouillages d'amateurs cette équipe attaque le problème avec méthode, efficacité et savoir-faire. Résultat en un week end tous les records d'overclocking sont littéralement pulvérisés. Les nouveaux processeurs dual core d'intel sont poussés à bloc et des niveaux d'overclocking de l'ordre de 100% sont atteints, et validés. Chose remarquable, ces fréquences incroyables ont été atteintes en utilisant des processeurs classiques, et non les versions *Extreme Edition*. Un potentiel énorme qu'il a été permis d'atteindre et d'exploiter sur une carte mère ASUS P5B Deluxe WiFi/AP. Dans ce genre d'opérations le choix de la carte mère est fondamental.

[Alimentation à 8 phases]

La P5B Deluxe WiFi/AP excelle dans cet exercice des plus exigeants entre autre grâce à son système d'alimentation à 8 phases. Cette caractéristique spécialement développée pour permettre des montées en fréquence stables, et couplée à un BIOS taillé pour les records - et spécialement retravaillé par ASUS en fonction des demandes de ces puristes, a permis d'établir ces nouveaux records.

Toutes les étapes des records du monde, les photos de l'évènement et les explications des recordmen du monde sont disponibles en ligne sur le site www.overclocking-masters.com.

Merci et encore bravo à **Skirms_Fr**, **Md_Curl**, **Learn**, **Misteroadster** et à **Boblemagnifique** pour leur exceptionnelle performance.

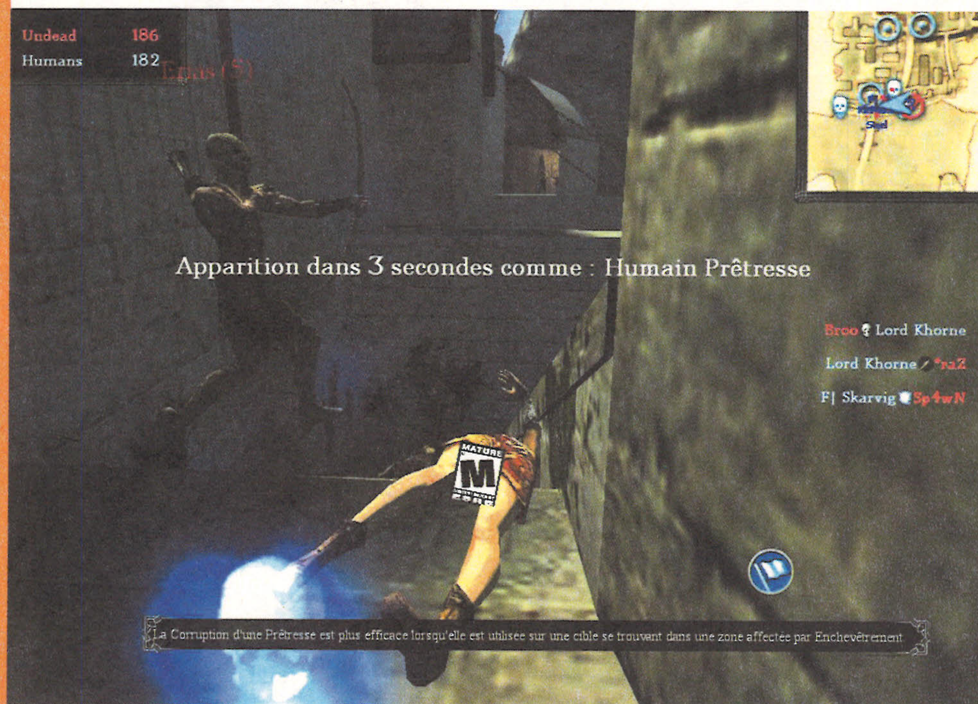


LA LISTE DES RECORDS DU MONDE:

Intel® Core™ 2 Duo E6600 (2,4GHz)	Intel® Core™ 2 Duo E6700 (2,66GHz)	Intel® Core™ 2 Duo E6400 (2,13GHz)	Intel® Core™ 2 Duo E6300 (1,86GHz)
5,103 GHZ	5,1 GHZ	4,224 GHZ	3,683 GHZ

Dark Messiah of Might And Magic

MEDIEVAL TOTAL FRAG



J'ai vite dû arrêter de jouer en prêtresse, car je faisais exprès de mourir...

Trois semaines ! Il nous aura fallu trois semaines pour finalement réussir à jouer à Dark Messiah sur Internet. La première version que nous avons reçue était totalement buggée. Le jeu final ne fonctionnait pas non plus en multi. Et même après le premier patch, nous avons dû lutter une bonne heure avant de pouvoir charger une carte. Alors ne vous étonnez pas si les screenshots sont affreux, il n'y a que comme ça que DM a accepté de se connecter à une partie ! Première constatation, il n'y a pas foule : à peine cent joueurs répartis sur une cinquantaine de serveurs, presque tous configurés pour faire tourner le mode Crusade.





L'action est souvent, comment dirais-je, bordélique !



Contrairement à ce que vous pensez, et à mon grand regret, je suis en train de le soigner.

UN MODE DE JEU, CINQ MAPS

Au tout début d'un match, les équipes combattent sur un champ de bataille neutre situé entre leurs deux citadelles. Si les « non-morts » perdent, le prochain round se déroule aux portes de leur royaume.
S'ils se reprennent une rouste, ils doivent défendre leur nécropole sacrée sur une troisième carte. Cette fois-ci, un échec met fin à la partie et donne la victoire aux humains. Par contre, si ces derniers échouent lors du dernier combat, on repart en arrière ! Les forces des ténèbres ont alors l'occasion de repousser les hommes jusque dans la zone neutre, puis d'envahir une première ville humaine et finalement de mettre à sac la cité libre de Stonehelm. Pendant tout ce temps, les joueurs gagnent de l'expérience et deviennent de plus en plus puissants : les guerriers frappent plus fort, les prêtres ramènent à la vie leurs compagnons, les assassins sont invisibles, les archers tirent leurs flèches trois par trois et ainsi de suite.

SALUT, MOI C'EST PLAYER, ET TOI?

Lorsque vous débarquez sur un serveur, vous n'avez aucun point de compétence. Si vous êtes magicien, vous pourrez lancer un projectile magique tout juste capable d'assommer une mouche tandis que les autres sorciers balanceront des boules de feu nucléaires d'un bout à l'autre de la carte. Même problème si vous ne jouez pas très bien : les meilleurs joueurs progresseront plus vite et l'écart entre eux et vous se creusera au fil du temps. Les classes de personnages sont déséquilibrées, le jeu rame quand il ne plante pas, les matchs peuvent durer indéfiniment, mais malgré ça Dark Messiah aurait pu être rigolo grâce à la présence de corps à corps et à la diversité d'actions qu'il propose. Malheureusement, le gameplay est beaucoup trop confus. Entre les sorts à l'aire d'effet démesurée et la fonction auto-lock du guerrier, pas besoin de finesse pour enchaîner les frags. Ça explose de partout, on meurt toutes les trente secondes, c'est du grand n'importe quoi à base de spam et de bourrinage. La partie multiplayer de Dark Messiah n'est pas totalement à jeter, mais les développeurs devraient consacrer des semaines pour tout rééquilibrer s'ils voulaient en faire quelque chose d'intéressant. Dans l'état actuel, elle est tout juste bonne pour s'amuser quelques heures lors d'un LAN entre amis.

DR. LOSER

Pro Evolution Soccer 6

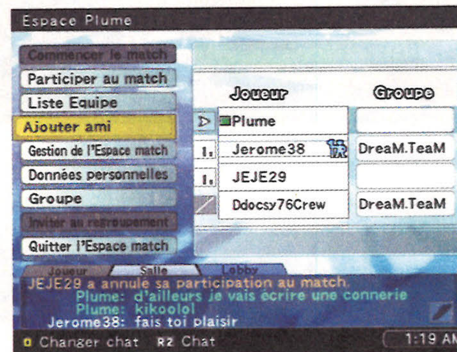
Toujours plus foot

APRÈS UN PES 5 AU JEU EN LIGNE ASSEZ PEU CONVAINCANT MAIS SUFFISANT POUR RUINER UNE VIE SOCIALE, KONAMI A REVU SES AMBITIONS À LA HAUSSE. BIEN QUE LE DÉMARRAGE FÛT COMPLIQUÉ, IL EST ENFIN POSSIBLE DE PROFITER DES NOUVELLES FONCTIONNALITÉS. ET C'EST PAS MAL.

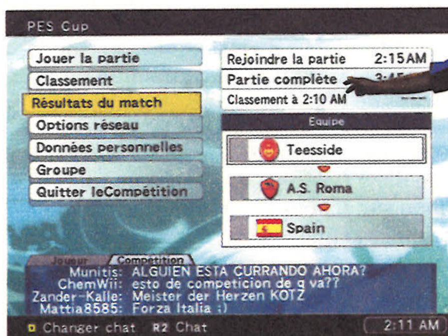


Toujours pas de chat vocal, juste son petit clavier pour écrire des bêtises.

La semaine qui a suivi la sortie de PES 6 a montré l'inexpérience de Konami en matière de jeu en ligne. Se connecter aux serveurs relevait du défi. Passons sur le problème dit « des grosses configs » (le jeu rame inexplicablement sur des bécanes récentes à cause de l'accès DVD) et citons en vrac des connexions impossibles, des temps d'attente monstrueux ou encore des matchs injouables. Heureusement, depuis peu, tout se passe pour le mieux, il suffisait d'alléger la base de données d'informations secondaires pour qu'enfin tout aille comme sur des roulettes. Alors que nous réserve le petit PES 6 ? Une expérience plus élaborée, bien que le staff ait conservé les mêmes musiques pourries que celles de l'an passé pour nous accompagner et que le tchat vocal reste un doux rêve. Les serveurs (classés par nationalités et suivant la machine, PC ou PS2, avec un cross possible entre les deux supports) abritent tous une dizaine de lobbies pouvant contenir chacun cent joueurs. Autant dire que le serveur PC français atteint souvent la charge maximale et qu'il faut se rabattre sur les autres. Arrivé dans la salle principale, vous pouvez consulter le profil de chaque adversaire potentiel, discuter tranquillement pour ensuite vous tourner vers un Espace Jeu. À créer ou à rejoindre, il permet à quatre personnes, chacune chez soi, de participer, en plus des sempiternels duels, à de petits matchs en double. Et si un copain vous accompagne chez vous, on peut se la donner grave jusqu'à huit ! Un petit pas pour l'homme, un grand pas pour la convivialité.



Et on peut même créer ses propres clans. L'union fait les points.







LA QUALITÉ PRIME SUR LA QUANTITÉ

Autre nouveauté, il est désormais possible d'entrer dans des compétitions organisées sur deux heures. Pas de vrais tournois, mais plusieurs matchs rapides à disputer. Au bout, le vainqueur sera celui qui aura fait le meilleur parcours. Pour freiner l'empressement des bourrins adeptes du Brésil ou de Barcelone, les règles imposent que l'on choisisse trois équipes, classées par niveau, que l'on jouera à tour de rôle. Par exemple, moi, comme une truffe qui n'avait rien pané, j'ai adopté deux fois l'Italie. Et il ne me restait plus qu'à me rabattre sur la Pologne en troisième. Des gros nases. Juste ce qu'il faut pour équilibrer les débats après m'être fait les dents avec mes surhommes. Ce fut fort drôle. Pour ce qui est de la qualité des rencontres à l'heure actuelle, les 80 000 inscrits peuvent jouer tranquilles même si les coupures ne sont pas à exclure. Fort heureusement, il n'y a aucune influence sur votre total de points et votre classement dans ces cas-là. Par ailleurs, contrairement à ce qu'on connaissait sur PES 5, ce n'est pas jouer un nombre incalculable de rencontres qui paye le plus. Battre du gars doué ou une équipe de haut niveau avec des tocards, c'est ça qui rapporte vraiment. Voilà qui paraît plus crédible. Et vous l'aurez compris c'est tout ce qu'on demandait pour passer des nuits entières à se jauger en ligne.

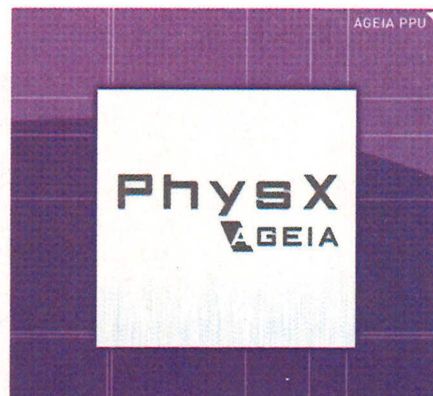
PLUME





Flop, flop, flop

Ah, le PhysX, quelle grande aventure. Une bonne idée qui arrive trop tard : proposer, au sein d'une carte PCI dédiée, de l'accélération pour les calculs de physique. Trop tard, car avec l'arrivée des puces à double (et quadruple) cœur, l'utilité est pour le moins discutable. D'après des sources occultes, les ventes de ces cartes sont très mauvaises (pouvait-il en être autrement ?) et du coup Ageia pousse ses partenaires à faire de la braderie : les cartes perdent une bonne centaine de dollars sur leur prix. En France, c'est Asus qui a la lourde tâche de les distribuer et l'on s'attend à ce que la douloureuse passe rapidement sous la barre des 200 euros. Gardez-vous bien toutefois d'en acheter une !



Allez, ils pourront toujours se consoler avec leur joli logo...

SiS thématique

Vous vous en souvenez peut-être : il y a une année de cela, Intel avait été chercher des chipsets chez ATI pour ses cartes mère « à pas cher ». Mais maintenant que les chipsets d'ATI sont sous la marque AMD, on comprend facilement qu'il ait cherché un plan B. C'est SiS qui récupère ce marché, ce qui lui permet de se rappeler à notre bon souvenir. Car la dernière fois que nous en avions parlé, c'était pour fêter son contrat de fourniture de chipset pour la Xbox 360. Mais au fait, que fait VIA de nos jours ? Bonne question...

Edito

C'est un peu Noël aussi dans la rubrique matos puisque nous avons droit au produit de l'année. Ce n'est pas vraiment du matériel, mais plutôt la pierre angulaire de toute bonne machine : le système d'exploitation. Nous avons mis nos doigts gras (la dinde...) sur le tout nouveau Windows Vista et nous vous disons tout ce qu'il faut savoir dans un joli dossier. Allez, je vous laisse, la dinde refroidit.

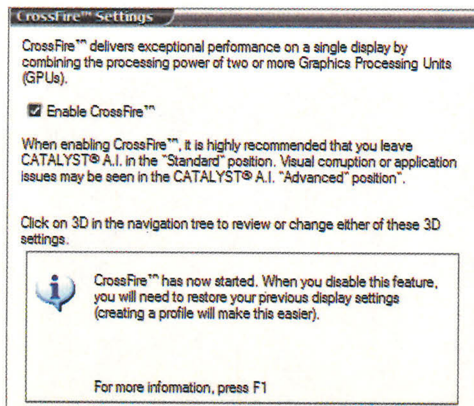
par C_Wiz



Allumer le feu

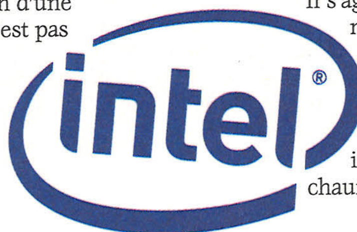
Vous n'avez probablement pas eu le malheur de devoir brancher un câble CrossFire dans votre vie. C'est peut-être alléchant sur le papier, mais, croyez-moi, c'est un truc à perdre un doigt si l'on veut le fixer correctement. Alors pris d'un élan de bonté, ATI décide d'autoriser le CrossFire sans câble sur ses X1900 et X1950. Un tour de magie ? Oui et non, les deux cartes communiquent uniquement par leurs ports PCI Express ce qui limite un peu les performances. Mais la grande idée, c'est de permettre de mixer les cartes. Vous pourrez mixer une X1900 XT et une X1950 XTX par exemple, même si elles n'ont pas la même quantité de mémoire. Dans ce cas, les performances peuvent varier du pire au meilleur. +50 % de gains dans Need For Speed : Carbon, et rien dans Doom III. On vous conseillera donc d'aligner au moins les quantités de mémoire. Bien sûr, il vous faudra une carte mère compatible avec CrossFire, surtout pour des raisons de marketing : I975x, P965 (les modèles haut de gamme) et les chipsets d'ATI. Pardon, d'AMD.

Le CrossFire « logiciel » s'active de la même manière que le CrossFire Matériel : dans le Catalyst Control Center.



Intel fait dans l'overclockinge

Parmi les technologies qui feront partie de la prochaine plate-forme pour portable d'Intel (les Centrino), on trouve une petite perle : l'IDA, pour Intel Dynamic Overclocking. L'idée est simple : lors de l'utilisation d'une application qui n'est pas multi-threadée, et qui donc ne se sert que d'un seul des deux cores du processeur, celui qui est inutilisé est éteint. Jusque-là, c'est du grand classique.
La nouveauté vient du fait qu'Intel en profite pour overclocker le core qui est utilisé. Dans des proportions raisonnables, nous n'en doutons pas.
Il s'agit d'exploiter au maximum l'enveloppe thermique, un terme barbare pour dire simplement que, grosso modo, si un core est inactif, on peut faire chauffer un peu plus l'autre.



L'eau, l'air, la vie

N'oublions pas nos amis les arbres, les petits oiseaux et les moustiques. La nature dans toute sa beauté ! Et il faut la préserver, c'est pour cela que nous avons droit à une nouvelle taxe sur notre matos préféré ! Pardon, ce n'est pas une taxe, mais une « éco-participation », pour nous responsabiliser au retraitement des déchets informatiques (déchets, informatique, quelques noms me viennent en tête...). Je vous fais grâce du fonctionnement pour les constructeurs, il est clairement trop compliqué. Pour nous, concrètement, cela veut dire que les produits « finis » sont taxés. J'entends par là les PC, les moniteurs, les TV, mais aussi les micros/casques et les souris. Tout ce qui n'est pas considéré comme un composant en quelque sorte. Vous aurez le droit de jouer à l'échange standard avec votre dealer préféré qui sera obligé de reprendre un appareil usé pour l'achat d'un neuf. Ou bien de déposer le matériel usagé dans une déchetterie prévue à cet effet. Le montant de la taxe varie en fonction de l'organisme auquel le constructeur reverse cette participation. Du coup, les prix sont assez variables. Pour les petits appareils, comptez environ 10 centimes d'euro, un euro complet pour un écran de moins de 20 pouces et 8 euros pour votre téléviseur géant. Allez, pensez aux zolis oiseaux, ça passera mieux.

Il est où mon Athlon ?

Non, pas là, j'ai déjà regardé, je vous remercie. C'est avec une vive surprise que l'on apprend que les Athlon 64 X2 sont difficilement trouvables dans le commerce. Vu que les joueurs qui ont du goût s'orientent plutôt vers les Core 2 Duo en ce moment, on ne les accusera pas de cette pénurie. Alors, qui est le coupable ? Dell ! Et tous les partenaires « OEM » d'AMD qui phagocytent la totalité de la production du constructeur vert. C'est qu'ils sont gourmands à l'approche des fêtes, AMD a cumulé ces derniers temps un gros tas de contrats, ce qui lui permet d'écouler un très grand nombre de puces. Trop. On savait qu'AMD peinait déjà par moment à fournir ses clients, là c'est bien pire : il n'en reste quasiment plus pour les assembleurs qui font un peu grise mine. Allez, là aussi, ça ira mieux après les fêtes...



Souvenez-vous, un Athlon X2, cela ressemblait à ça...

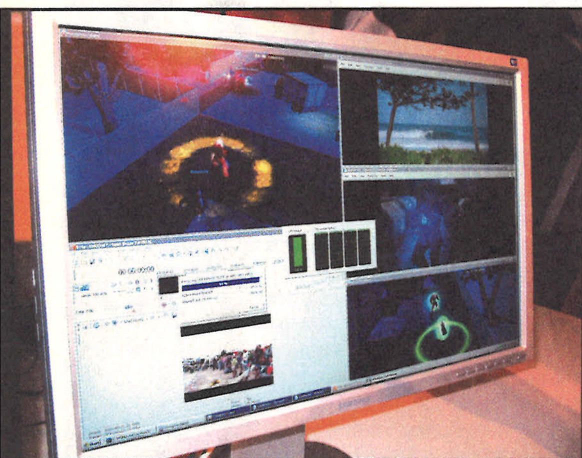
Il est où mon Athlon ? (bis)

Cela devait être un événement, l'Athlon 64 X2 6000+, premier processeur double cœur à 3 GHz d'AMD. Il devait être lancé en novembre, mais, pour tout vous dire, on le cherche encore. Équipé de deux fois un méga de mémoire cache, il était toujours censé être gravé en 0.09 micron. AMD devait également présenter des puces en 65 nanomètres courant décembre sur ses puces d'entrée de gamme. Allez, ça ira mieux après les fêtes...



À défaut du 6000+, je vous propose une photo de Ferrari sponsorisée par AMD.

Vive le QuadFX d'hiver

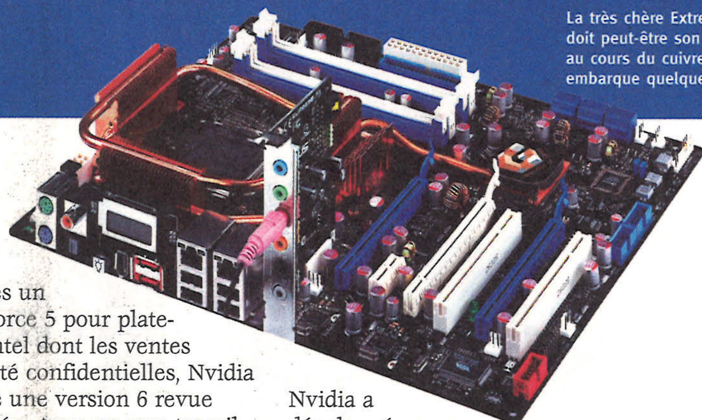


Au cœur du « concept » QuadFX, la capacité de jouer à deux jeux, de lire deux vidéos HD et d'encoder deux films en simultané.

C'était un secret de polichinelle, vous êtes tous au courant : la plate-forme 4x4 d'AMD s'appellera désormais QuadFX. C'est son petit nom commercial et comme vous pourrez le deviner, il s'agira de faire tourner deux Athlon FX sur une même carte mère. Pour un total de quatre cores. Chaque processeur disposera de sa propre mémoire dédiée, ce qui devrait donner de bonnes performances. Côté chipset, c'est nVidia qui s'y colle avec le 680a, déclinaison du 680i dont je vous entretiens quelque part dans ces pages. La bonne nouvelle est que, contrairement aux rumeurs, cette plate-forme ne nécessitera pas de mémoire de type ECC (avec correction d'erreur, celle généralement dédiée aux machines serveurs). C'est Asus qui produira les premières cartes mère, mais il se murmure qu'il ne les commercialisera pas : elles seront réservées aux « OEM ». Si vous rêviez de monter vous-même votre QuadFX, il faudra attendre que quelqu'un prenne le relais. Ah, et je vous dirais bien qu'il est en retard, mais vous allez finir par croire que je lui en veux...

Orchestre embarqué





La très chère Extreme Striker d'Asus doit peut-être son prix au cours du cuivre : elle en embarque quelques kilos...

Après un nForce 5 pour plate-forme Intel dont les ventes auront été confidentielles, Nvidia présente une version 6 revue et corrigée. Avec un gros travail sur la partie overclocking puisqu'on atteint une fréquence de bus de 500 MHz, soit aussi bien que les P965 d'Intel. Côté mémoire aussi, on remarque des améliorations, de quoi monter à 600 MHz (équivalent DDR2-1200). Pour le reste, c'est assez classique, on parle d'accélération du réseau en matériel, de RAID jusqu'à la version 5 et de six périphériques SerialATA. C'est plutôt chez les cartes mère que l'on trouve des surprises puisque Nvidia a développé un modèle de référence qu'il vend tel quel à des constructeurs comme eVGA. C'est un peu la même chose que pour le marché des cartes graphiques haut de gamme en quelque sorte. Même surprise côté prix : comptez 280 euros pour le modèle « Nvidia » et un record de 380 euros pour l'Extreme Striker d'Asus qui repousse les limites de l'utilisation du cuivre sur une carte mère !

Vaches à lait

C'est peut-être mon amour pour les grosses Normandes qui parle, mais une autre taxe sur la « copie privée » devrait bientôt entrer en vigueur. Sa cible ? Les disques durs externes, pardi ! Selon nos confrères du Figaro, l'addition pourrait être assez salée, avec un maximum de 50 euros pour les plus gros disques. Pensez aux oiseaux... Ah non, ça n'arrange rien...

Abonnez-vous à Joystick !

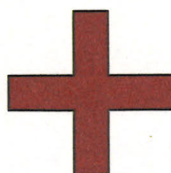
Joystick (1 an/13 n°)	**84,50 €***
+ Le jeu NEED FOR SPEED™ CARBON (version PC)	**49,90 €****
Total	~~134,40 €~~

POUR VOUS SEULEMENT

79 €

41 % de réduction





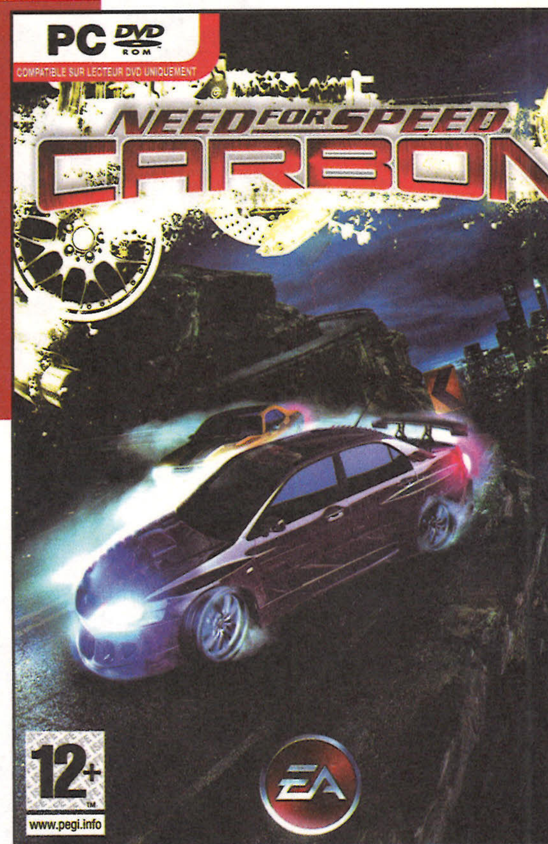


**Photo et jacquette non contractuelle. Dans la limite des stocks disponibles

Vous faites partie d'une équipe de pilotes clandestins, et votre objectif est de conquérir tous les quartiers de la ville. dans ce nouvel épisode de la série de jeu de courses la plus vendue à ce jour, les défis sont lancés en ville, mais tout se règle la nuit dans le canyon.



BULLETIN D'ABONNEMENT

P188

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

☐ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour **1 AN/13 N^os^** **+ le jeu NEED for SPEED™ CARBON** (Version PC) pour **79 €** au lieu de **134,40 €***.

Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **Future France**
❑ CB n° ____
Expire le : ____ (validité 2 mois) Cryptogramme ____
Date et signature obligatoires :

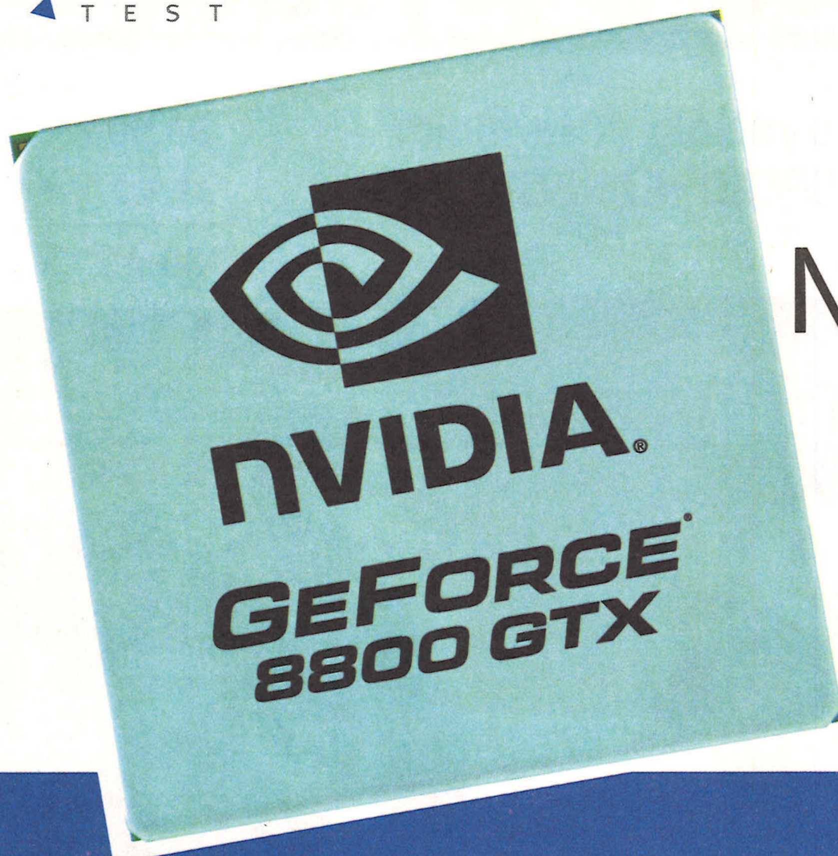
Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....
Prénom*: ....
Société: ....
Adresse*: ....
Code Postal*: ____ Ville*: ....
Adresse email*: ....
Tél fixe*: ....
Tél portable*: ....
Date de Naissance*: ____

* Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous : ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac
❑ Je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles du groupe Future France et de ses partenaires.



*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,50€ (01/09/06). Vous pouvez acquérir le jeu "NEED FOR SPEED™CARBON" (version PC) au prix de 49,90€ (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/01/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, (Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.



Nvidia GeForce 8800 GTS et GTX

NVIDIA GeFORCE 8800 GTX

Après s'être fait dominer par les X1900 et X1950, Nvidia sort ses griffes avec une toute nouvelle architecture pour ses GeForce 8. De quoi nous redonner le sourire ? Oui. Voilà, voilà, sinon, ça va bien chez vous ? Ça s'est drôlement rafraîchi ces derniers jours, manquerait plus qu'il neige !

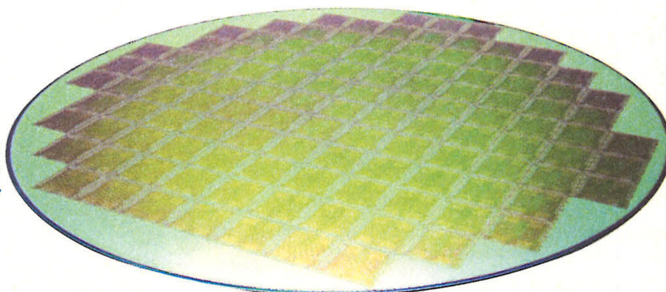
C_Wiz



La configuration de test

Carte mère Asus P5W64 Pro (Intel i975X)
Intel Core 2 Duo X6800 (2.93 GHz, dual core)
2 Go de RAM PC6400 (2x1 Go, DDR2-800)
ATI Catalyst 6.11
Nvidia Forceware 96.98

Je vous avais déjà un peu vendu la mèche dans le Joy 187 : très en forme, Nvidia nous propose ses GeForce 8. Un véritable abandon des versions 6 et 7 sur le plan technique puisque le fonctionnement est revu en profondeur. Derrière ces changements majeurs, il y a une réalité : l'arrivée de DirectX 10. Cela ne vous aura pas échappé, Microsoft s'est décidé à introduire une nouvelle mouture de DirectX dans son tout frais Vista. D'ailleurs, pour en comprendre les tenants et aboutissants, je vous conseille de jeter un coup d'œil à notre dossier sur le sujet.
Pour ceux qui auraient la flemme, sachez qu'il est incompatible avec Windows XP et qu'il est incapable de faire tourner les anciens jeux. Techniquement, l'ajout le plus important se trouve dans les shaders, les petits programmes graphiques qui mettent nos cartes préférées à genoux. Après avoir pu manipuler des triangles (vertex shader) et des pixels (pixel shader), nous avons le droit de jouer avec des paquets de triangles (geometry shader). L'autre particularité concerne les développeurs : Microsoft a voulu simplifier les choses en leur donnant un langage « unifié » pour programmer les trois types de shaders. Quel intérêt pour nous ? Eh bien, cela a des conséquences sur les choix techniques au niveau de l'architecture, tout simplement.



Une galette de G80. Admirez la taille gargantuesque des puces...

Vista vaincra

Revenons un instant sur les GeForce 6 et 7. Ces cartes utilisaient une approche traditionnelle héritée de DirectX 8, à savoir : chaîner les opérations de pixels et de textures au sein d'un long pipeline. Un peu comme les Pentium 4, même si l'image n'est pas tout à fait exacte. De l'autre côté, ATI avait proposé avec ses X1800 de commencer à casser un peu plus les pipelines, en séparant très clairement les unités de texture du reste. Juste par plaisir ? Non, le Canadien est radin par nature (ndFumble : Insultes et menaces de mort à l'attention de C_Wiz directement, merci).
Les GeForce 6, 7 et les X1800, X1900 ont toutes un point commun : elles sont compatibles avec le Shader Model 3.0. C'est la spécification qui régit le fonctionnement des programmes de shaders dont je vous parlais plus haut. La version 3.0 a intégré une nouveauté de taille, la possibilité d'ajouter des branchements. En clair, les programmeurs ont pu vérifier certaines conditions avant d'appliquer un traitement. Un fossé assez net avec les architectures précédentes, qui étaient incapables de faire de la

logique. Une carte graphique ne fait pas exactement dans la finesse, c'est avant tout une machine à calculer des pixels. Un des soucis des « vieux » GeForce vient du fait qu'un long pipeline n'est pas adapté aux branchements. Du coup, au lieu d'accélérer les performances, les branchements pouvaient assez souvent ralentir les cartes de Nvidia. C'est dans ce but qu'ATI avait voulu casser le concept du pipeline pour mieux faire tourner ces petits programmes.

Casséééé éééééééé Alors voilà, avec le GeForce 8, Nvidia fait également dans l'éclatement. Ses unités de texture (au nombre de 32 sur la GTX, ce qui est beaucoup) sont découplées des unités de calcul, celles qui s'occuperont du choix des vertex, geometry ou pixel shaders. L'unification se fait alors au niveau matériel. En quoi est-ce utile ? Imaginez qu'un programme requière une très grosse puissance pour du calcul de pixel, mais n'utilise que peu les vertex et les geometry ; ou l'inverse, peu importe le cas que vous inventez en fait : à chaque fois, l'architecture unifiée peut s'adapter de manière idéale à la demande. Et Nvidia fait encore un pas de plus en découplant en interne ses unités de calcul. Ça devient un peu complexe, alors restez avec moi. Travailler sur un pixel, cela veut dire déterminer la valeur de rouge, de bleu et de vert (plus une donnée « alpha » pour la transparence). Il y a donc quatre composantes à un pixel et nos amis de la 3D font des unités de calcul dites vectorielles : elles peuvent appliquer un traitement similaire aux quatre données en même temps. Vous êtes futé et vous avez déjà compris ce qu'a fait Nvidia. Faut-il vraiment que je le dise ? Allez, c'est bien parce que c'est vous : il a décomposé ses unités qui peuvent maintenant travailler chacune sur une des composantes.
Vu que souvent, elles ne travaillent pas sur toutes… Résultat, le tout est encore plus efficace.
Du coup, Nvidia annonce 128 unités de calcul pour la GTX (96 pour la GTS), mais il ne faut pas s'y tromper. Cela donne l'équivalent « à l'ancienne » de 32 pipelines en tout. Ce qui correspond en gros à une 7900 GTX (24 pixels plus 8 vertex). Bug ? Non parce que toutes les optimisations de découplage vont jouer un rôle très important. Tout comme la fréquence « interne » des unités qui est de 1.35 GHz (1.2 GHz pour la GTS).

Ça pulse ? De quoi faire sortir les fleurs de leur pot ? Oui, mais avant d'aborder les performances, il faut parler qualité d'image. Ça ne vous aura pas échappé, vu que j'en cause depuis leur sortie : les filtrages anisotropes ne sont pas de bonne qualité sur les GeForce 7. Des optimisations en séries trop importantes saccagent un peu les textures dans certains jeux. Avec le GeForce 8, et c'est la grosse bonne

	X1950 XTX	8800 GTS	8800 GTX
2005 (GPU)	7224	8775	11526
2006 (2.0)	1264	2158	2908
2006 (3.0/HDR)	743	1792	2478

Scores 3D Mark en 1920 par 1200, Anti-Aliasing 4x, Filtrage Anisotrope 16x

ZUT ! TROP CHÉTIF JOUEUR
SPROUTCH

	X1950 XTX	8800 GTS	8800 GTX
Doom III	103,2	77,3	105,9
Company of Heroes	35	51,8	73,1
Oblivion	41	59	80
FEAR	49	50	67
NFS Carbon	25,9	25,7	38,2

Nombre d'images par seconde dans les jeux en 1920 par 1200, Anti Aliasing 4x, Filtrage Anisotrope 16x

Deux ports DVI et une sortie S-Vidéo, c'est la norme…

La gamme GeForce 8

	Unités de shaders	Unités de textures	Fréquence GPU	Fréquence RAM	Prix conseillé
8800 GTS	96	24	500	800	450 euros
8800 GTX	128	32	57	5900	650 euros



Contrairement à l'habitude, c'est Asus qui a conçu le design de référence des cartes de Nvidia. Ici, la très longue GeForce 8800 GTX, comptez 27 centimètres.

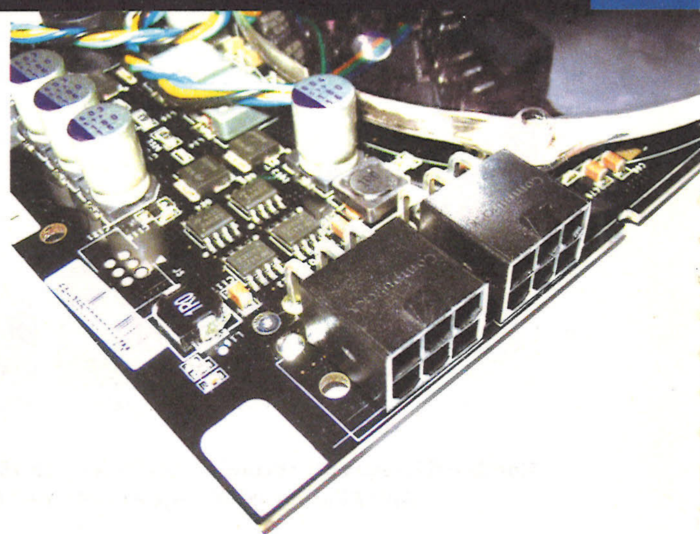


La version GTS est presque à taille humaine, elle fait en gros la même taille qu'une X1950 XTX.

DirectX 10 ? Oui, mais...

Dans les faits, Nvidia est le premier à sortir des puces 3D compatibles avec DirectX 10 (vous pourriez arguer que le chipset graphique intégré au G965 d'Intel l'est aussi, mais ce serait un très long débat). C'est important car, dans nos tests, nous n'avons mesuré que les performances des titres sous DirectX 9. De ce côté, pas de doute, Nvidia est très efficace. Mais qu'en sera-t-il avec les jeux DirectX 10 ? C'est la question à 650 euros : personne n'en sait rien. Parce qu'ils ne seront pas disponibles de suite, qu'aucun driver n'est proposé par Nvidia et que cela dépendra surtout des performances des futures cartes DirectX 10 du nouveau concurrent de Nvidia, AMD (sous la marque ATI) : nom de code R600, et nous n'en savons pas beaucoup plus (en fait, si, mais on nous a fait jurer de ne rien dire). Que faut-il ressortir de tout cela ? Qu'il est beaucoup trop tôt pour se faire une idée et que si DirectX 10 est un très joli argument sur le papier, la prudence est toujours conseillée : ce qui est vrai sous DirectX 9 pourrait très bien s'inverser par la suite. Fin du suspense aux alentours de la sortie de Windows Vista.

nouvelle, Nvidia met de côté ses filouteries d'antan et on a droit à un filtrage de très haute qualité. Il était temps.
Je pourrais également vous parler du nombre de registres internes qui augmentent en flèche et du paquet d'autres améliorations. Comme le bus mémoire sur 384 bits (320 pour la GTS) et des quantités de mémoire faramineuses de 768 et 640 Mo de RAM dédiée. On notera au passage que Nvidia reste à la GDDR3 alors que les X1950 XTX font dans la GDDR4. Tout ceci n'a guère d'importance cependant.
Le fait est que Nvidia nous propose un GPU assez énorme : 681 millions de transistors ! Pour vous donner un point de comparaison, un X1950 XTX en compte 384 millions. Et 582 millions pour un Core 2 Quad (le quad core d'Intel qui est composé de deux Core 2 Duo, pour ceux qui l'auraient oublié). La puce est d'autant plus grosse que là où Intel utilise un procédé de gravure en 65 nanomètres, Nvidia conserve toujours les 90 nanomètres de ses partenaires taïwanais de TSMC (ceux qui fabriquent aussi les GPU d'ATI).



La 8800 GTX requiert deux connecteurs d'alimentation 6 broches.

Vivement dimanche

Alors, ces performances ? Vous accorderez le crédit que vous voulez aux scores 3D Mark. Les écarts produits par la version 2006 sont pour le moins surprenants. Un mot sur Doom III : ne croyez surtout pas qu'ATI ait sorti son driver OpenGL miracle qu'il nous promet depuis deux ans. Non, c'est juste qu'il y a un bug dans les Catalyst 6.11 qui nous empêchent d'activer l'anti-aliasing dans ce jeu. Pour le reste, rien à redire, la 8800 GTX creuse de très beaux écarts. Nous nous attendions peut-être à mieux dans Need For Speed : Carbon, pour être honnêtes avec vous. J'évite soigneusement le sujet de la 8800 GTS, car bien que ses performances soient excellentes dans Oblivion ou Company of Heroes, elle fait à peine mieux qu'une X1950 XTX sur d'autres titres. Certes, elles valent à peu près le même prix, mais on espérait quelque chose de plus frappant. Nous sommes d'éternels insatisfaits chez Joy, c'est bien connu...

Vous voulez tout savoir sur la micro ?

ABONNEZ-VOUS À MICRO ACTUEL

LE MAGAZINE DE TOUS LES UTILISATEURS MICRO

pour vous seulement



ATTENTION OFFRE LIMITEE DANS LE TEMPS

1 € par numéro

au lieu de 1,90 €*

près de **50%** de réduction

TOUTE LA MICRO EST DANS MICRO ACTUEL

OFFRE SPÉCIALE RÉSERVÉE AUX LECTEURS DE : JOYSTICK

Bulletin d'abonnement

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
Micro Actuel - Service Abonnements - 18 - 24 quai de la Marne - 75164 PARIS CEDEX 19



ABONNEMENT IMMÉDIAT

❑ **OUI, JE M'ABONNE À MICRO ACTUEL** PSTJ
pour 13 € (1 AN - 13 N°) au lieu de 24,70 €* soit 47% de réduction

Je choisis mon mode de paiement :

❑ Je règle par chèque postal ou bancaire ci-joint à l'ordre de **Future France**

❑ Je préfère régler par carte bancaire :

N° CB |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le : |_|_| |_|_| cryptogramme : |_|_|_|
(Validité minimale : 2 mois)

Date & Signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ......

Prénom*: ......

Société : ......

Adresse*: ......

Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville*: ......

Tél fixe*: ...... Tél portable* : ......

Date de Naissance*: |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

Adresse email*: ......

(*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

❑ Je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles du groupe Future France et de ses partenaires.

*Chaque numéro de Micro Actuel est en vente au prix de 1,90€ (01/09/06). **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/01/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.

Par téléphone
01 44 84 05 50

✔ Ne manquez aucun numéro

✔ Recevez votre magazine avant sa sortie en kiosque

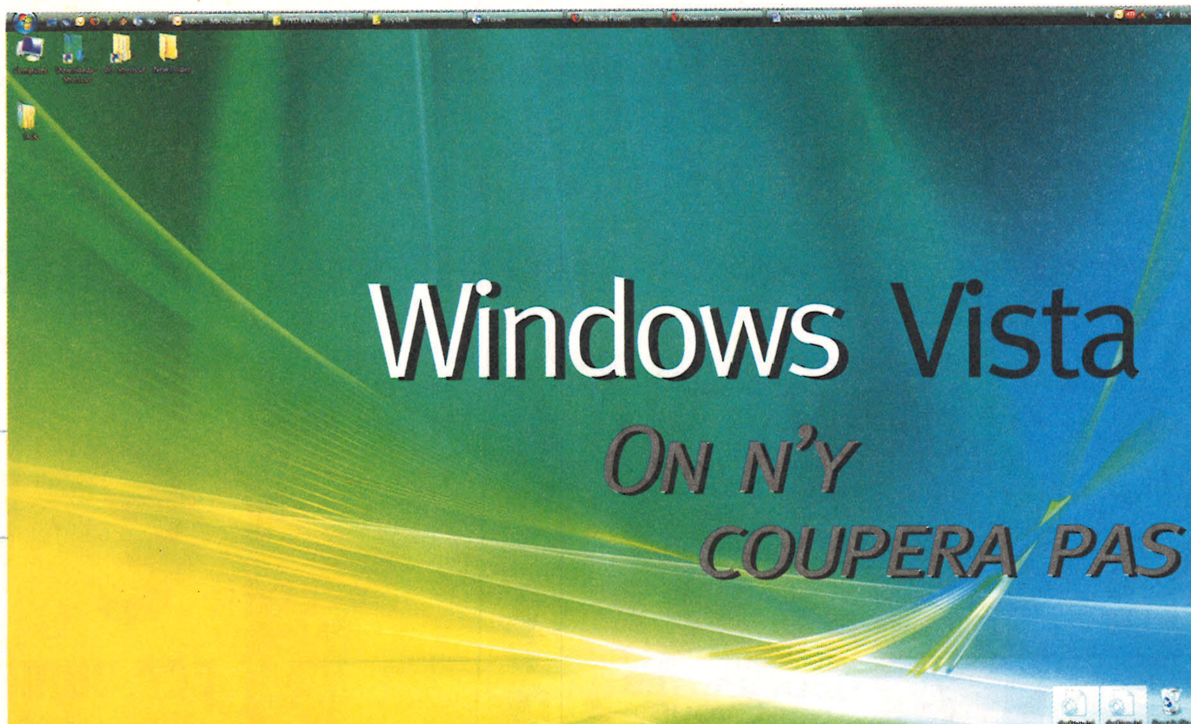
✔ Evitez toute augmentation de tarif pendant la durée de votre abonnement.





www.mesmagazinesfavoris.fr

Abonnez-vous par internet et découvrez toutes nos offres d'abonnement sur notre site !

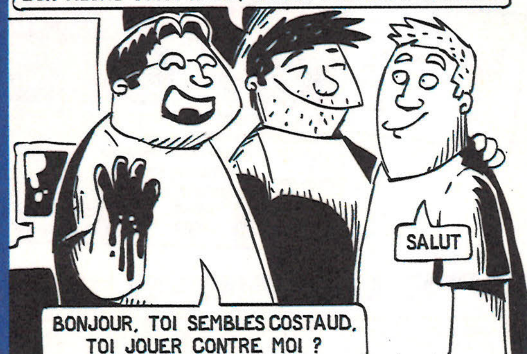


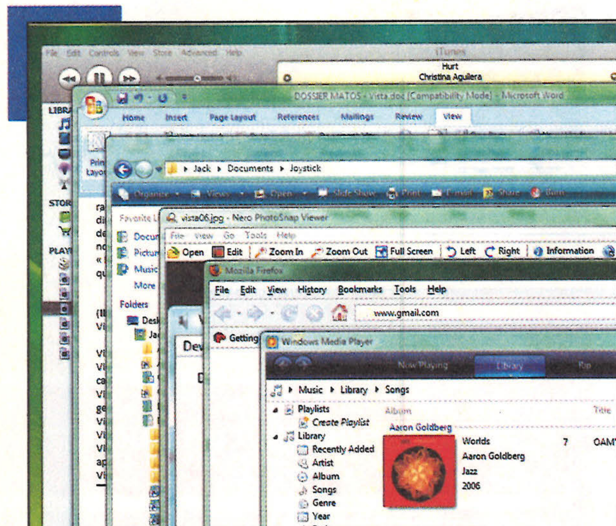
Windows Vista
On n'y coupera pas

Vista ? C'est ça !

Pas la peine de vouloir jouer au rebelle des bacs à sable. Après un gros retard à l'allumage, quasi digne d'un Duke Nukem, la machine Vista est bel et bien en route. Et elle ne laissera personne sur le bord du chemin. Être assimilé ou ne plus jouer... Drôle de choix!

C_Wiz




Le plus gros problème de Vista ? Le manque total de cohérence dans le design des applications. Menus, pas de menus, barres, pas de barres. À part ça, iTunes, tu sors!

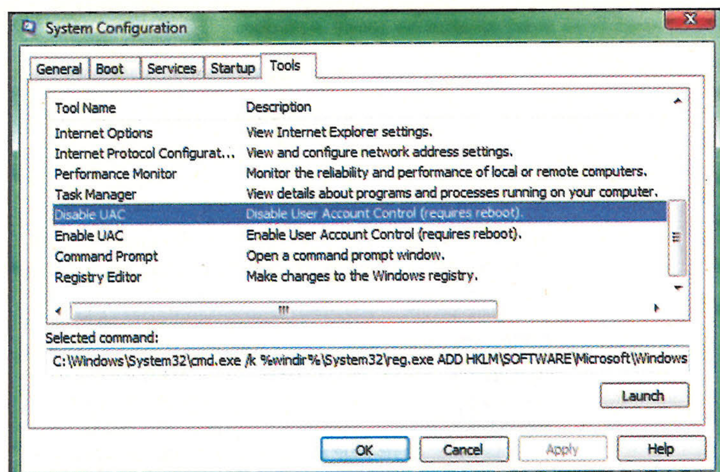
Fantastique, sublime, incroyable, Vista est enfin terminé ! Un nouveau Windows, cela se fête généralement. Alors sortez les cotillons, le Champomy et les cacahuètes. Comment ça, non? Vous n'avez pas l'esprit festif? Mal digéré le repas de ce midi? Ah, c'est Vista qui vous chagrine. Ça ou mon sous-titre qui sous-entend que Microsoft nous a laissé une marge de manœuvre encore plus mince qu'un top model passé au rouleau compresseur.

C'est la vie!

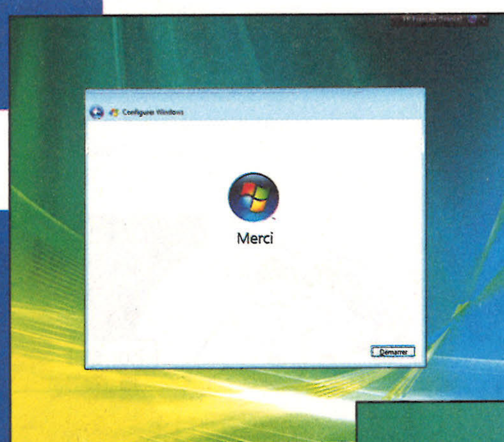
On ne fait pas toujours ce que l'on veut, c'est ce qu'on nous apprend dès le plus jeune âge. Sauf bien sûr quand on s'appelle Bill et que l'on est maître du monde. Là, on peut décider des stratégies pour imposer ses déballages de fenêtres. Enfin, presque. Parce que pour pouvoir lancer un produit, encore faut-il qu'il soit fini. Et là, autant dire que l'on a frisé le gros n'importe quoi. Je ne vais pas vous conter à nouveau la tragédie épique de l'accouchement de Vista. Elle fait désormais partie de l'histoire avec un grand H. Mais elle appartient aussi au monde des petites histoires, celles que l'on raconte aux enfants pour leur faire peur. Parce qu'à côté, le méchant croque-mitaine passe un peu pour un ange. Allez, en voici tout de même les grandes lignes pour ceux qui auraient oublié. Au centre de la tragédie, un gros loser: Jim Allard. Celui qui avait promis Vista pour 2002. Il est au cœur de la plus belle plantade de l'univers puisqu'il lui aura juste fallu quatre années de plus pour finir son projet. Ah, la, la, si seulement on m'accordait les mêmes délais pour les bouclages... Mais rassurez-vous, l'histoire se termine bien parce que le Jim, il meurt à la fin. Une mort professionnelle s'entend, vu qu'il est parti à la retraite. Il ne faisait d'ailleurs plus que de la figuration dans les derniers mois, remplacé « officieusement » qu'il était par l'ex-grand patron d'Office: Steve Sinosky (retenez son nom, pour quand il se plantera). Jim s'est donc planté et avec lui, Vista a trébuché. Obligé de revoir sa copie en cours de route, de repartir de zéro (de Windows XP) et de réintégrer une à une toutes les nouveautés. Ouch, ça fait mal. Je vous vois déjà vous dire que du coup, il doit manquer quelques trucs. Que tout n'est pas exactement comme cela nous avait été promis. Élémentaire, mes chers Watson...

Prouve que tu existes!

Rappelez-vous: certains utilisateurs avaient résisté à l'invasion Windows XP. Ils n'étaient pas nombreux, mais quelques irréductibles préféraient la limpidité de Windows 2000 au



Retenez bien: Touche Windows + R, tapez « msconfig », entrée, onglet « Tools » (Outils), choisissez « Disable UAC » (Désactiver le Contrôle des Comptes Utilisateurs), cliquez sur launch et rebootez. Voilà, vous êtes délivré du Mal.



Regardez comme ils l'ont bien dressé ! Il dit merci!



Exemple typique du manque de finition, si vous activez la visualisation des fichiers cachés, vous vous retrouvez sur votre bureau avec deux fichiers desktop.ini. Impressionnant!

« fisherpricisme » (j'invente des mots si je veux) de XP. Alors, vous vous demandez peut-être pourquoi je vous dis qu'il est inutile de lutter, que c'est inéluctable, que l'on n'y coupera pas. Laissez-moi vous poser une petite question : vous avez envie de jouer sur votre PC à l'avenir? C'est cruel je sais, mais autant le crier haut et fort: le futur du jeu se fera sous Vista! Pas de débat, pas moyen de moyenner, rien. Il faudra y passer. Pas tout de suite, rassurez-vous, juste bientôt. Car nos trois lecteurs fans de Windows 2000 le savent, il n'y a quasiment aucun titre qui « requiert » l'utilisation de Windows XP. À part Company of Heroes, et encore, la limite est totalement artificielle...

Pour Vista, c'est une autre paire de manches: nous voici dans une nouvelle guerre, celle des DirectX. Tout et son contraire a été dit sur le sujet de DirectX 10, la nouvelle version qui accompagne Vista. On va essayer de faire le point, calmement. Nos amis amateurs de Counter-Strike le savent, ils peuvent tout à fait utiliser leur GeForce 2 MX (modèle « DirectX 7 ») pour faire tourner leur boîte à cheats préférée. Le tout avec DirectX 9.0c installé sur leur machine. Ça, c'était avant: sous Vista, on change les règles du jeu.

Tabula rasa

Tout partait pourtant d'une bonne intention. Microsoft sait que globalement, nos drivers graphiques passent beaucoup de temps à faire des choses inutiles. Comme vérifier que la carte graphique n'a pas disparu. Par magie, peut-être? Plus techniquement, les développeurs de jeux se devaient de « regrouper » leurs créations de polygones par « lots » pour éviter que le processeur ne pédale dans la semoule.

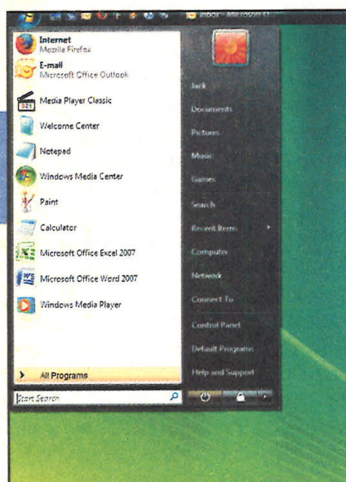
Petite parenthèse: vous la sentez, la constance? Celle qui fait que tout le monde essaye de faire passer les processeurs pour des choses trop lentes et qui n'avancent pas. Les cartes PhysX d'AgeiA, les initiatives GPGPU d'ATI et de Nvdia et maintenant Vista. Tout le monde fait comme si les constructeurs de proc' s'étaient un peu endormis. Bon, ils ont bel et bien commencé à se réveiller, mais les autres avaient lancé leurs plans entre-temps. Fermons la parenthèse.

Alors? Alors, pour diminuer la charge du pilote qui pèse sur notre processeur chéri, monsieur Microsoft a eu l'idée de changer le modèle de drivers. LDDM, WDDM, plein de noms pour une seule constatation: ces nouveaux drivers ne fonctionnent que sous Vista. Vous commencez à le sentir, le malaise?

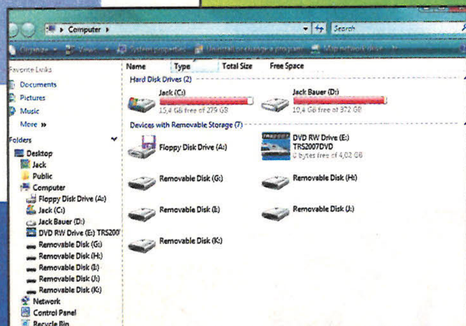


IndirectY

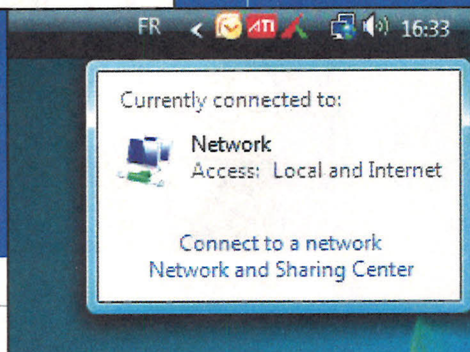
C'est le souci lorsque l'on essaye de changer les choses. Ça a des répercussions sur plein d'autres trucs. Ici, si l'on modifie le pilote pour « réduire » les appels au processeur, il faut modifier en contre-partie DirectX. C'est là qu'entre en scène... DirectX 10 (en tout cas sa partie 3D, Direct3D) : une toute nouvelle architecture de DirectX développée pour les nouvelles générations de cartes 3D! On y trouve quelques belles nouveautés comme l'arrivée de shaders de géométrie et de quoi faire des programmes plus longs et plus complexes. Tout ça pour faire des images toujours plus « zoulies »! Enfin, c'est ce qui est indiqué sur la plaquette publicitaire. Pour plus de détails, jetez-vous goulûment sur le test de la GeForce 8. Quoique, restez encore un peu avec nous, tout de même. Ça, ce n'est que le début du malaise. Car qui dit nouveau DirectX, dit nécessairement nouveaux jeux. Et anciens pas compatibles. Paf, le mot est lâché. Avant que vous ne lanciez des missiles thermonucléaires vers Seattle en hurlant que vous ne pourrez plus jouer à DefCon sous Vista, il faut que je clarifie les choses. Oui, tous les jeux DirectX que vous connaissez ne fonctionneront pas sous DirectX 10. Mais c'est pour cela que Windows Vista intègre... deux versions séparées de DirectX! La 10 que vous commencez à connaître, et la « 9.0L » (un L pour « Legacy »). Celle qui fera tourner tous les autres jeux. Elle s'occupe de « convertir » les vieux appels DirectX afin qu'ils soient compatibles avec le nouveau modèle de drivers. Une couche intermédiaire en quelque sorte. Seulement voilà, les couches en plus, c'est rarement gratuit. C'est le point qui fâche avec Vista, on se retrouve



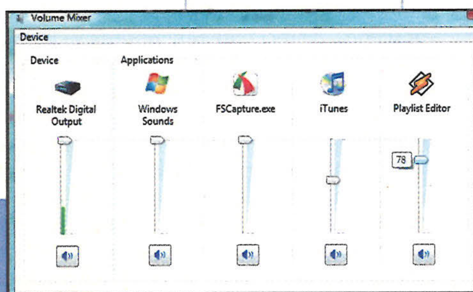
Le menu Démarrer dans toute sa splendeur. Oui, normalement il est en bas, mais les gens bien le mettent en haut. Si, si.



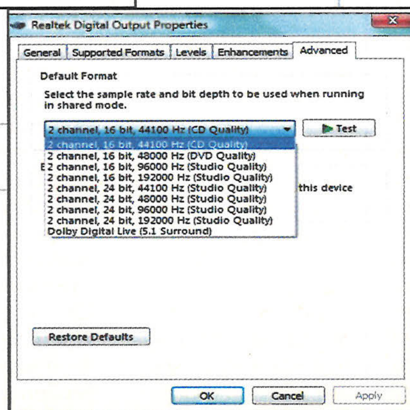
La nouvelle vue par défaut de l'explorateur Windows. Un poil plus joli que celle d'XP.



Même les « info-bulles » sont belles !



Dans la nouvelle pile audio de Vista, on peut régler indépendamment chacune de ses applications.

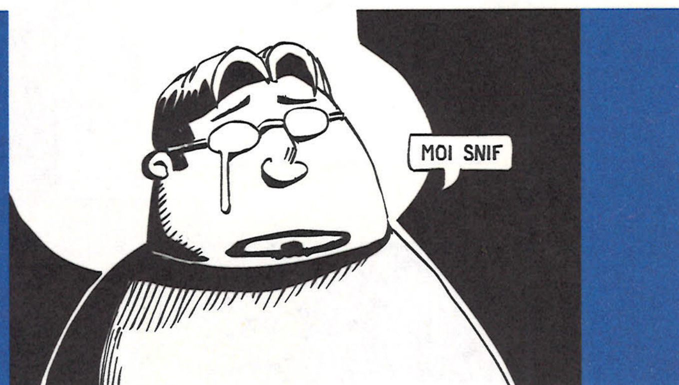


On peut enfin choisir d'utiliser sa sortie S/PDIF en 44.1 sans compromettre la qualité du son. Miam !

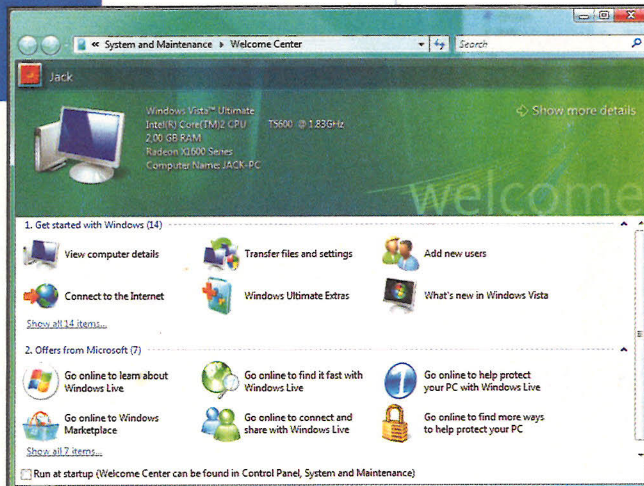
avec une petite perte de performances dans certains jeux. Le prix à payer pour que les prochains aillent plus vite. Aïe.

Vend carte son, trop haut de gamme

Allez, pendant que je suis dans les bonnes nouvelles, j'espère que vous n'avez pas investi une fortune dans une carte son ? Parce que cela serait franchement bête. Cela fait des mois que je le répète, vous pouvez les jeter. À la poubelle, vos belles X-Fi. Quoi, qu'est-ce ? Simple : Microsoft a réformé en profondeur son système de gestion des cartes son. Jusqu'ici, sous DirectSound 3D (la partie de DirectX qui gérait le son en multicanaux), il était possible de « brancher » un mixeur hardware.
Un peu comme une centrifugeuse que vous auriez mal fermée : vous lui donnez des fruits en vrac et elle les répartit partout dans la pièce jusqu'à vous repeindre les murs. Le mixer fait pareil, avec un poil plus de délicatesse. Et des sons à la place des fruits.



Les possesseurs de cartes son haut de gamme se gargarisent souvent de leur mirifique mixer hardware, qui gère avec hauteur des versions avancées de l'EAX. Autant dire qu'ils vont retomber assez vite sur terre, puisque DirectSound 3D jette aux oubliettes leur précieux mixer. Tout comme sous Windows, où Microsoft a réécrit totalement sa couche sonore. Tout se dirige de manière logicielle et si l'on parle bien d'EAX pour la compatibilité, Windows emploie des expressions viriles comme Dolby Digital ou DTS : des formats sonores d'hommes, pour avoir des jeux plus beaux que des films (ça aussi, j'ai dû le lire sur une plaquette marketing...). Trêve de blabla, le nouveau mixer de Windows est une petite merveille qui fait admirablement son travail. Il gère une palanquée de formats et de fréquences et effectue des rééchantillonnages de qualité lorsqu'on lui demande. Fini le fait d'être bloqué à 48 kHz sur les sorties numériques, on peut ENFIN écouter ses MP3 à 44.1 kHz. Sans reconversion dans tous les sens, qu'elle soit admise, induite ou cachée. Du plaisir. Alors plus de son 3D dans les jeux ? Si, mais tout sera calculé en « soft ». Et rangez-moi de suite l'argument du « mais ça va faire ralentir ma carte 3D ? ». Nous sommes au XXIe siècle, que diable ! Il faut apprendre à vivre avec son époque. Mais bon, que Creative se rassure, il lui reste toujours OpenAL qui pourra contrôler « l'accélération matérielle ». Ah, on me souffle dans l'oreille qu'OpenAL est une initiative de Creative et de Loki Entertainment. Et que Loki a disparu. Il reste qui ? Bon allez, soyons tout de même honnêtes,



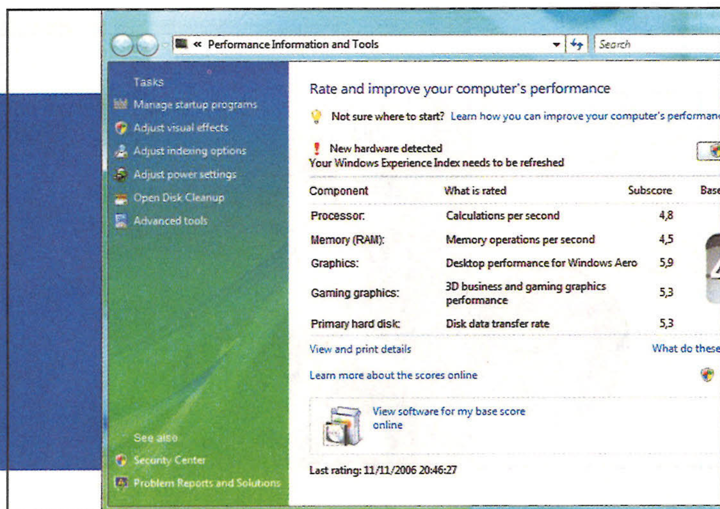
Histoire de vous prendre la main dès le début, un centre d'accueil a été conçu. Pas bête.

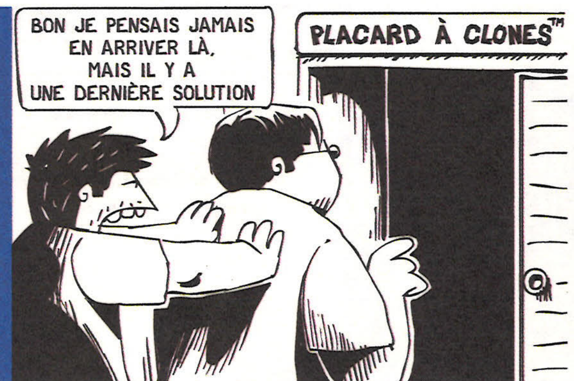
pas mal de gros moteurs gèrent l'OpenAL comme celui de Doom III ou l'Unreal Engine (version 3 incluse). Sauf que ce n'est plus du tout universel.

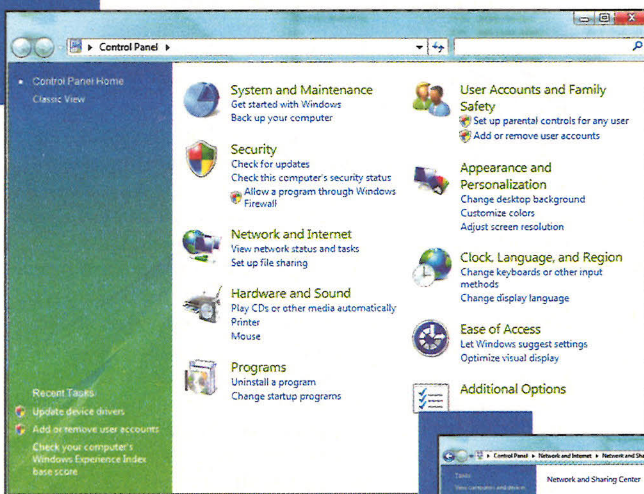
Elle l'a, elle l'a

À force de vous parler de ce qui manque ou de ce qui marchera différemment, j'élude les « nouveautés » de Vista. Peut-être parce qu'elles ne sont pas très nombreuses. Bien sûr, il y a Aero, la nouvelle « interface » qui rajoute d'amples bordures transparentes à vos fenêtres. Et qui réclame une carte vidéo « compatible » DirectX 9 au passage, soit à peu près tout ce qui permet de jouer sérieusement: Radeon 9x00 et plus chez ATI et GeForce FX chez Nvidia. Lourde, l'interface? Pas vraiment. Même avec une carte « modeste », cela tourne très bien. C'est plutôt les conséquences de ce changement que l'on déplore: Microsoft a réécrit de zéro son explorer.exe, celui qui gère le bureau et les fenêtres. Et là, c'est dans le détail que cela fâche. Le répertoire « .. » (point point pour les intimes) disparaît, celui qui faisait remonter d'un niveau. Il faudra maintenant naviguer avec les flèches, comme dans Internet Explorer (joie). D'autres manques agacent franchement! Sous XP, ce raccourci était bien pratique: appuyer sur la touche « Control » lorsqu'on double-clique sur un répertoire permettait de l'ouvrir dans une nouvelle fenêtre. Pour déplacer des fichiers, c'était génial. Seulement sous Vista, ça marche une fois sur deux... Pathétique.

Le dernier benchmark à la mode, celui de Windows Vista.



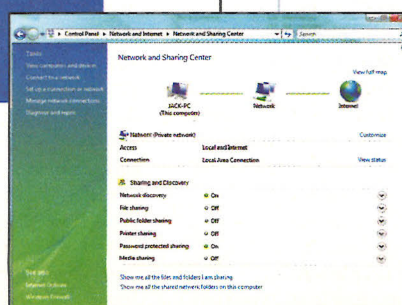




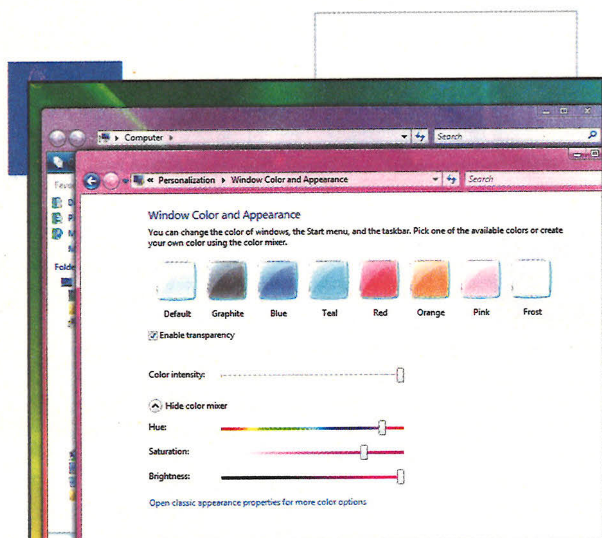
Nouvelle organisation du Panneau de Contrôle, c'est (pour une fois) assez logique. Ou presque.

Je cherche, je cherche

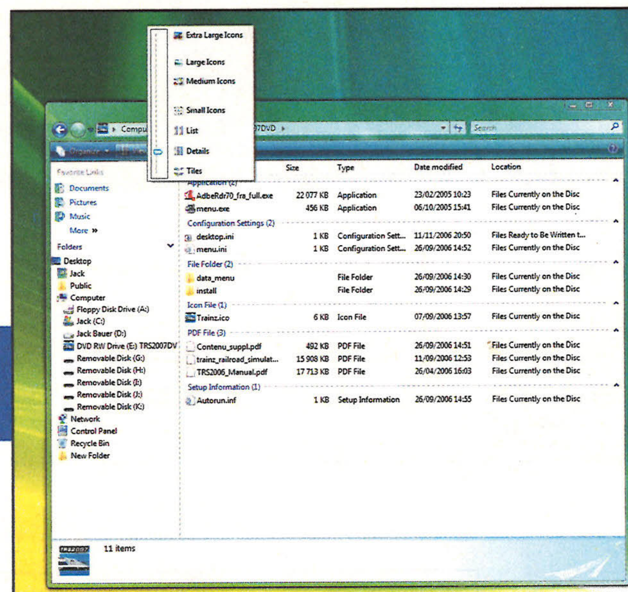
Il reste quoi alors? La couche audio? Vu. Les DirectX? Vu. Aero Glass? Vu. Les applications et les jeux livrés en bundle? Je vous en ai déjà parlé lors d'une preview précédente. Le nouveau « shell »? Pas une grande réussite... Ah, si, voilà: la recherche instantanée, ça c'est bien. C'est un peu comme le service d'indexation automatique de Windows XP qui était désactivé par défaut, mais avec une interface bien plus agréable et la possibilité de sauvegarder les recherches. Il y a aussi l'onglet « Version précédente » qui permet, comme son nom l'indique, d'accéder aux versions précédentes d'un fichier. Pour récupérer des modifications effacées par mégarde, par exemple. C'est pas mal sur le papier, mais Windows pense surtout à protéger ses fichiers (avec System Restore) et pas trop à ce qui se passe dans le répertoire de l'utilisateur. Pas très sympa. Alors quoi? La nouvelle version de Media Center intégrée directement à Vista (dans les versions de luxe)? Celle qui n'aura pas reconnu mes cartes TV Satellite alors qu'elles étaient pourtant au programme?



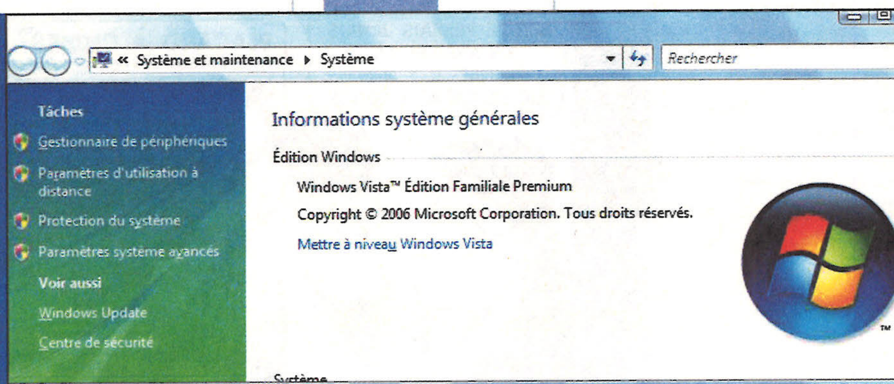
L'infâme centre de contrôle réseau qui vous ennuiera plutôt qu'autre chose.

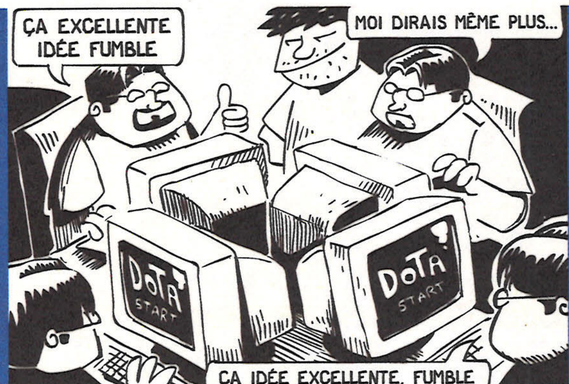


L'infâme centre de contrôle réseau qui vous ennuiera plutôt qu'autre chose.

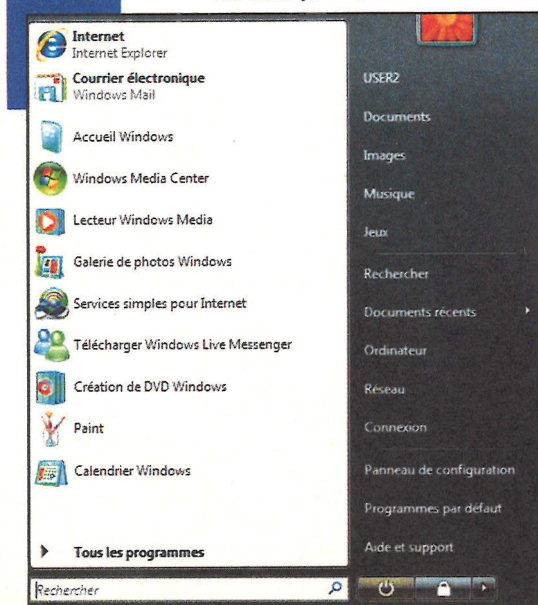


Des tas de nouveaux modes de visualisation, c'est bien. Dommage que cela « rame » quand on veut faire des tâches simples comme renommer des fichiers.





Le menu Démarrer en français, cela donne ça.



Mais bien sûr... Non, je dois en oublier ce n'est pas possible. La pile réseau qui supporte IPv6? Ça fera plaisir à trois ou quatre personnes. Le nouveau centre « réseau »? Pas franchement une réussite, on s'y perd plutôt qu'autre chose tant les termes sont ambigus. De plus, leur signification évolue selon les endroits. Et quand je clique sur mon ordinateur dans le panneau réseau, j'espère voir ses périphériques réseau. Pas le contenu de ses disques durs! Parlons-en du panneau de contrôle et de son énième présentation... Rassurez-vous, la vue « classique » est fidèle au menu et pour la première fois, on s'y retrouve à peu près. Il fallait le souligner. Mais on passe toujours un temps fou à chercher des choses simples comme l'Ajout/Suppression de programmes. Allez, je vous donne le tuyau: il s'appelle désormais « Programmes et fonctionnalités ». Et pour rendre le tout encore plus intuitif, on remarque des doublons comme, par exemple, le gestionnaire de matériel qui apparaît à la fois dans « Matériel et son » (mélange douteux) et « Système et maintenance » (c'est déjà plus logique). Bon, il reste quoi? Le contrôle parental. Ça, c'est bien si vous avez des enfants.

Vista, les petits pois, même combat Oui, Vista c'est un peu comme ce plat de petits pois que vos parents tentaient désespérément de vous faire avaler quand vous étiez plus jeune. Pas que l'on doute un instant que ce soit « bon pour nous », c'est juste que l'on préfère les choses qui ont bon goût. Qu'y a-t-il d'indispensable dans Vista? Il apporte quelques fonctionnalités sympathiques, mais rien qu'on ne puisse faire avec un logiciel tiers sous XP. Et tout ceci se paye assez cher. Et pas qu'en euros (le prix public n'est pas encore annoncé au moment où j'écris ces lignes) : on perd quelques frames par-ci, par-là dans les jeux, on perd l'utilité de sa carte son haut de gamme, on perd pas mal de vieilles habitudes, de petits raccourcis que l'on avait appris avec le temps (qui court). Avec Vista, il faut réapprendre. Quelqu'un de positif dirait qu'après tout, ça nous change un peu. Car c'est là un aspect de la force de Vista: après cinq bonnes années de Windows XP, avoir des changements, des améliorations même minimes et de nouveaux bugs sous les yeux, ça fait presque du bien. Faire avec? Si l'on veut jouer aux futurs jeux « DirectX 10 only » qui ne débarqueront pas avant une bonne année, il faudra bien. Tout est question de compromis, comme avec les petits pois. Parce que si l'on veut du dessert...

MICRO GRAND PUBLIC | JEUX VIDÉO | INTERNET | CRÉATION NUMÉRIQUE | ENFANTS

Offres spéciales Noël

Offrez des abonnements pour Noël à votre famille, vos amis ou à vous-même

économisez jusqu'à 50 %
sur le prix de vente en kiosque



47 % D'ÉCONOMIE



50 % D'ÉCONOMIE



49 % D'ÉCONOMIE



46 % D'ÉCONOMIE



46% D'ÉCONOMIE



46 % D'ÉCONOMIE



49 % D'ÉCONOMIE



31 % D'ÉCONOMIE

Abonnez-vous en ligne à vos magazines favoris



www.mesmagazinesfavoris.fr
l'adresse favorite de vos magazines favoris



top HARD

Vista ne sera pas sous le sapin, mais ce n'est pas une raison pour ne pas se préparer à la venue du « mais si ». Ou du messie, je ne sais plus trop, à force. Processeur puissant et large quantité de mémoire conseillée.

C_WIZ

Le moniteur

Bill Gates a dit qu'avec Vista, les moniteurs devraient être larges. C'est sûr que pour utiliser les inutiles et lourds « Gadgets » sur la droite de l'écran, il vaut mieux qu'ils le soient. Sinon, vous pouvez aussi acheter un écran « large » pour de bonnes raisons. Parce que JE vous dis que c'est mieux, par exemple. Ou alors parce que de plus en plus de jeux savent les exploiter et que dans un FPS, cela donne un champ de vision beaucoup plus confortable.

Config 1 : 19 pouces CRT Hyundai Q995, environ 180 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-2 (16/10), environ 230 euros TTC.
Config 2 : 19 pouces CRT ViewSonic E96+SB, environ 200 euros TTC ou 19 pouces LCD Samsung 940BW (4ms, 16/10), environ 270 euros TTC.
Config 3 : 21 pouces CRT Viewsonic P227fb, environ 500 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 225BW (5ms, 16/10), environ 400 euros TTC.

Le refroidissement

Nous gardons nos recommandations pour l'instant en mettant une petite option sur de nouveaux modèles dont nous vous parlerons une autre fois. Oui, c'est un peu inutile ce que je vous raconte, mais je ne retrouve plus la boîte du modèle que je teste en ce moment et son nom n'est pas écrit dessus. Eh non, je ne me rappelle même pas la marque... Je sais, je sais, ma vie est trop dure...

Processeur : Thermaltake XP-90 (nécessite un adaptateur pour le socket 775), environ 35 euros TTC + ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92mm), environ 10 euros TTC
Carte graphique : Zalman VF900-Cu (tous, modèles ATI/Nvidia), environ 35 euros TTC.

La RAM

Toute petite accalmie dans le monde de la RAM puisqu'elle perd une petite dizaine d'euros au giga. Rien de transcendant, c'est encore beaucoup trop cher par rapport aux prix de l'été et l'on espère franchement que les choses vont se calmer, une fois les fêtes passées. Celles de Noël, pas de Pâques, sinon ça va nous énerver. Ah, et par dépit on reste sur de la PC5300, les prix de la 6400 dépassant le bon sens.

Configs 1, 2 : 1 Go de DDR2-SDRAM PC5300 (2 x 512 Mo, 667 MHz), environ 120 euros TTC
Config 3 : 2 Go de DDR2-SDRAM PC5300 (2 x 1 Go, 667 MHz), environ 220 euros TTC.

Le processeur

C'est l'histoire d'un constructeur de processeurs qui a racheté un constructeur de cartes graphiques. Et qui, en prime, a obtenu des contrats mirifiques avec des gens comme Dell ou Hewlett Packard. Et qui a oublié de donner des processeurs à manger aux assembleurs qui l'ont fait survivre pendant des années. Pas très sympa, Monsieur AMD, d'oublier ses racines...

Config 1 : AMD Athlon 64 3800+ (2,4 GHz/Socket AM2), 110 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E6300 (1.83 GHz/Socket 775), 180 euros environ
Config 2 : AMD Athlon X2 4600+ (2,2 GHz/Socket AM2) 230 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6400 (2.13 GHz/ Socket 775), 230 euros TTC environ
Config 3 : AMD Athlon X2 5000+ (2,4 GHz/Socket AM2) 360 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6600 (2.4 GHz/Socket 775), 320 euros TTC environ.

Le disque dur

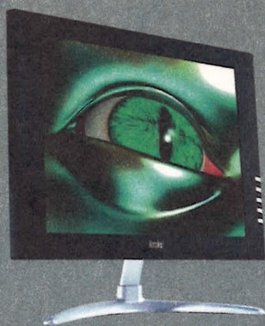
Petite accalmie du côté des disques durs, c'est le principe des fêtes de fin d'année. Attendez-vous cependant à quelques nouveautés au début de 2007 avec la démocratisation des modèles à stockage perpendiculaire. Non qu'il faille les installer à angle droit, c'est juste une manière qu'ils ont d'écrire leurs données. Pour le reste, on reste sur les marques que l'on aime bien : Western Digital, Seagate et Maxtor. Bon, et Hitachi aussi. Par contre, Samsung...

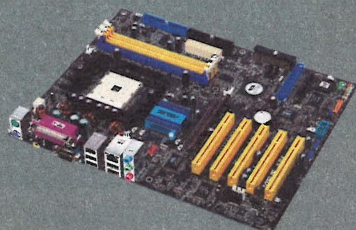
Config 1 : 200 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 70 euros TTC
Config 2 : 250 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 80 euros TTC
Config 3 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 100 euros TTC.

La carte son

Voilàààààà, c'est fini ! Merci Microsoft d'avoir rendu obsolètes les cartes son. En utilisant le processeur pour mixer les sons avec une grande qualité, Windows Vista supprime l'intérêt des cartes trop chères. Tout en les rendant inutiles puisqu'elles ne peuvent plus travailler, sauf dans les jeux « OpenAL ». Autant vous dire qu'il serait plus sage d'acheter des bonbons avec l'argent que vous comptiez mettre dans ces cartes : au moins, cela vous apportera quelques minutes de plaisir.

Config 1 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC
Config 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/SoundBlaster X-Fi XtremeMusic, environ 140 euros TTC.

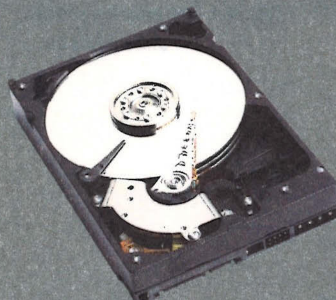




La carte mère

Malgré l'arrivée des premières cartes mère nForce 680i, on aura un peu de mal à vous les conseiller. Parce que les modèles sont soit des cartes de référence, soit de nouveaux designs hors de prix. 380 euros pour l'Extreme Striker d'Asus, et même 280 euros pour une carte de référence : c'est beaucoup trop cher face à notre charmante P5B Deluxe qui ne fait rien moins bien que les nouvelles venues. Et puis, elle a un chipset estampillé Intel, le genre de détail qui fait que cela se vend.

Config 1 : MSI K9N Neo-F (nForce 550/Socket AM2), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
Config 2 : ASUS M2N-SLI (nForce 570 / Socket AM2), environ 160 euros TTC ou Asus P5B Deluxe (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
Config 3 : Asus P5W DH Deluxe (Intel P975/Socket 775), environ 210 euros, ou ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC.

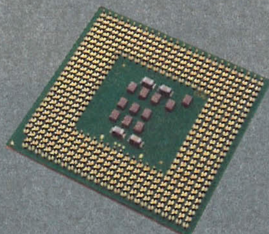


Le routeur WiFi

Le WiFi, c'est la vie ! Consoles de jeux, téléphones, PC portables et voisins indélicats : tout le monde a envie que vous investissiez dans un routeur WiFi. N'oubliez pas de le protéger en utilisant les algorithmes de cryptage les plus performants. Et, bien entendu, le meilleur moyen d'éviter les intrus, c'est de changer ses clefs toutes les semaines, voire toutes les heures pour les plus paranoïaques...

- Linksys WRT54GS (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.



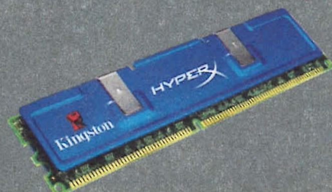




La carte vidéo

On se fait un petit plaisir dans le top en plaçant la GeForce 8800 GTX. Oui, le modèle le plus cher, il va après tout dans notre config « de luxe ». Sa disponibilité est un peu tendue, même si elle n'est pas aussi catastrophique que cela avait été prévu. Pour les autres configs, la préférence va à ATI pour la qualité d'image et le rapport qualité/prix.

Config 1 : ATI Radeon X1950 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 200 euros TTC, GeForce 7600 GS 256 Mo (PCI Express), environ 130 euros TTC
Config 2 : ATI Radeon X1900 XT 256 Mo (PCI Express), environ 249 euros TTC, nVidia GeForce 7900 GT (PCI Express) 256 Mo, environ 280 euros TTC
Config 3 : ATI Radeon X1950 XT 512 Mo (PCI Express), environ 400 euros TTC, nVidia GeForce 8800 GTX 768 Mo (PCI Express), environ 650 euros TTC.





Le lecteur/graveur de DVD

Confirmation pour le lecteur HD-DVD de la Xbox 360 ! Pour ceux qui n'auraient pas suivi, Microsoft propose pour sa nouvelle console un lecteur de HD-DVD externe à un prix défiant toute concurrence. Il s'agit en fait d'un lecteur de marque Toshiba avec une interface mini IDE vers USB. Résultat, cela se branche sur le PC sans souci et avec le bon driver (demandez à Google) et le bon logiciel (WinDVD 8 par exemple) vous pourrez, vous aussi, profiter des films en HD. Joie.

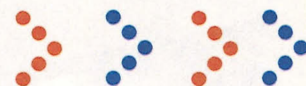
Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 25 euros TTC
Config 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X double couche Nec ND-3550, environ 40 euros TTC.

Pour cause de Spécial Noël, pas de rétrospective ce mois-ci. On va plutôt tâcher – une fois n'est pas coutume – de coller à l'actualité en vous causant d'une nouvelle console de salon qui sort le 8 décembre, celle de Nintendo.



NINTENDO WII

Wii, je l'adore



Next gen. Un terme qui est né avec la découverte des capacités de la Xbox 360 et de la PS3. Vous savez ce que ça signifie ? Qu'on est censé avoir franchi une nouvelle étape sur le plan graphique, à base de centaines de milliards de billions de polygones, de mapping en veux-tu en voilà, et de haute définition. Le cheval de bataille de Microsoft et Sony : « la claque visuelle, c'est le futur ». Bon, sur PC, on pense pareil. L'analyse de Nintendo se veut différente. Sa Wii se la joue un peu comme la DS. Plutôt que de parier sur la combustion de rétine, Big N propose d'insuffler un peu de créativité dans un marché sclérosé par le recyclage des idées. Les autres font plus beau et ça coûte bonbon ? O.K., explorons d'autres façons de jouer, et pour pas trop cher. Ça a fonctionné pour la portable aux deux écrans (dont un tactile), il y a de fortes chances que l'élégant boîtier blanc vendu au prix alléchant de 250 euros rencontre un succès du même acabit. Cela grâce à pas mal d'idées innovantes dont un paddle déroutant.

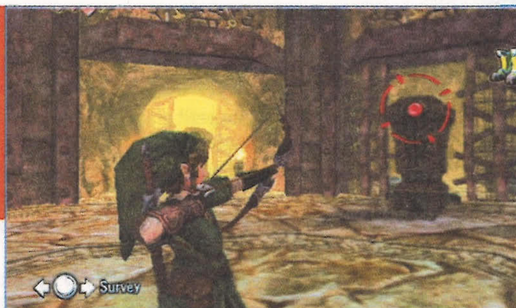


Un truc comme 70 mini-jeux pour cette édition du nouveau Rayman. Bon pour les soirées entre potes ça...

Révolution dans le jeu

Baptisé Wiimote, ce périphérique de jeu adopte sensiblement la même forme qu'une simple télécommande, avec des fonctionnalités plus évoluées que le simple zapping. Premièrement, la reconnaissance de mouvement. Super intuitive et plutôt précise, elle permet de réellement taper avec une batte de base-ball ou une raquette de tennis dans Wii Sports, ou encore de donner différents coups d'épées sur le nouveau Zelda, un hit de l'action-aventure. On peut aussi pointer l'écran, ce qui sera bien marrant pour connaître sa précision dans les FPS à venir, dont le très attendu Red Steel. Notez d'ailleurs qu'il faudra se procurer le Nunchuk (un stick analogique à placer dans votre main gauche, avec un accéléromètre intégré, 20 euros) pour effectuer les déplacements dans la plupart des jeux,. Enfin, la vibration et le haut-parleur intégré renforcent le sentiment d'immersion. Avec quelques titres conviviaux dans son catalogue (Rayman contre les lapins crétins en tête), volontiers crevants et exigeant un salon de taille très raisonnable si vous prévoyez de vous éclater à quatre, on peut dire que la Wii adopte, comme la DS, une position de bécane de complément, de détente familiale. Les mauvaises langues souligneront le prix élevé des jeux (60 euros en moyenne) et des performances à peine meilleures que celles de la GameCube, tout en craignant que les concepts ne viennent que de Nintendo. Nous, on vous dit juste qu'il y a de vraies sensations, un potentiel réel déjà exploité, et que ça vaut le coup de se laisser tenter, pour changer un peu.

PLUME



LE jeu que tout le monde attend (à raison) et qui exploite le Wiimote comme il faut : Zelda.



Quand je dis qu'il va falloir de la place dans le salon pour jouer au tennis...



Le Wiimote accompagné du Nunchuk. Ça fait toujours bizarre la première fois...



DELL™ RECOMMANDE WINDOWS® XP EDITION MEDIA CENTER.

LE XPS EST POUR VOUS

Relax.

Si vous voulez dominer le circuit, il vous faut d'abord un équipement finement réglé, extrêmement puissant et ultra réactif.

Il vous faut un XPS. Prenez le XPS 210 et le XPS M1710: sous leurs allures de machines de rêve bodybuildées se cachent à la fois un Processeur Intel® Core™2 Duo surpuissant et une spectaculaire carte graphique NVIDIA®. Même l'assistance est au plus haut niveau: chaque XPS bénéficie d'un support expert 24/24, 7/7[a].

Alors en avant: équipez-vous d'un XPS et savourez chaque instant, lorsque vous êtes seul sur la piste, après avoir atomisé vos rivaux.

XPS

Préparez-vous à vaincre.

XPS 210 TOUTES LES TECHNOLOGIES DERNIER CRI

1 099 €TTC

ET UN SON STEREO INTEGRE DE TRES HAUTE QUALITE

• Processeur Intel® Core™2 Duo E6400 (2.13GHz, 2Mo Cache, 1066MHz FSB) • Windows® XP Édition Media Center 2005 authentique • 1024Mo Bi-Canal DDR2 SDRAM 667MHz • Disque dur 320Go SATA • Intel® Graphics Media Accelerator 3000 Intégré • Graveur DVD+/-RW 8x • Lecteur Media Card Flash 13:1 • Clavier Multimedia Dell™

Garantie 3 ans sur site J+1[a] 191 €TTC
E-VALUE CODE: PPFR5 - D12X216



Bonnes nouvelles pour les Gamers

Dell™ livre maintenant les jeux les plus récents jusque chez vous – Need for Speed™ Carbon* compris.

XPS M1710 PUISSANCE EXTREME, ASSISTANCE 24H/24, 7J/7[a] **2 249 €TTC**

ET UNE PUISSANTE CARTE GRAPHIQUE 256Mo NVIDIA® GEFORCE® GO 7900 GTX

• **Technologie Mobile Intel® Centrino® Duo** avec Processeur Intel® Core™2 Duo T7400 (2.16GHz, 4Mo L2 Cache, 667MHz FSB) • **Windows® XP Édition Familiale authentique** • 1024Mo Bi-Canal DDR2 SDRAM, 667MHz • Disque dur 120Go SATA 5,400tpm • Écran 17" WUXGA TrueLife™ (1920x1200) • Carte Graphique NVIDIA® GeForce® 7900 256Mo • Graveur DVD+/-RW Double couche max 8x • Carte sans fil Intel® PRO/WLAN 3945 802.11 a/b/g 54Mo/s

Garantie Internationale 3 ans sur site J+1[a] 275 €TTC
E-VALUE CODE: PPFR5 - N12XP6

Appelez maintenant ou rendez-vous en ligne pour en savoir plus sur l'expérience du "gaming" ultime.

 **0 825 387 214**

Du lundi au vendredi de 8H30 à 19H.Le samedi de 10H à 17H.
Numéro indigo : 0.15€/min

 **www.dell.fr**

Achetez quand vous voulez, 24H24, 7J/7.

MICROSOFT® OFFICE EDITION PME 2003 299€TTC

 McAfee® **PROTEGEZ VOTRE PC AVEC LE LOGICIEL McAFEE® SECURITYCENTER™.**

Offres réservées aux particuliers jusqu'au 26/12/2006. Les offres contenues dans cette annonce sont valables en France Métropolitaine dans la limite des pièces et composants disponibles. En fonction de la date de commande, Dell ne peut pas garantir une livraison avant Noël. Frais de livraison et de traitement non compris dans le prix de vente (Dell™ Axim™ - X3: 17.94 €TTC et périphériques: 23.92 €TTC, autres produits: 83.72 €TTC). Photos non contractuelles. TVA 19.6%. Les produits de substitution seront de fonctionnalités ou de performances au moins équivalentes. Les prix et informations dans cette annonce peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Offres soumises aux conditions générales de vente et de services de Dell™ disponibles sur www.dell.fr . Malgré notre vigilance des erreurs de prix et/ou de spécifications peuvent s'être glissées dans ce document. Dell™ vous prie de l'en excuser et vous en préviendra le plus tôt possible. Des frais additionnels peuvent s'appliquer en cas de paiement par carte de crédit. La garantie des batteries des portables Dell™ est valable pour une durée d'un an non extensible. (a) L'assistance peut être en anglais après 18h. Voir détails sur nos garanties sur www.dell.fr. Dell™, le logo Dell™, Dell™ Dimension™, Inspiron™, PowerEdge™ et Axim™ sont des marques déposées de Dell™. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino logo, Core Inside, Intel, Intel logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Xeon Inside, Itanium, Itanium Inside, Pentium et Pentium Inside sont des marques déposées ou enregistrées d'Intel Corporation ou de ses filiales, aux Etats- Unis et dans d'autres pays. Microsoft® Windows® XP Édition Familiale, Microsoft® Works® 8.5 et Microsoft® Office XP Professionnel sont des marques déposées de Microsoft® Corporation. Dell™ S.A. reconnait n'avoir aucun titre de propriété sur les marques de commerce et les noms de marques autres que les siens. Microsoft® Windows® XP Édition Familiale, Microsoft® Works® 8.5, Microsoft® Windows® XP Professionnel sont installés sur le disque dur des systèmes Dell™ et livrés avec CD-ROM et sans disquette. 1 Go = 1 Milliard d'octets ; la capacité réel des disques durs varient en fonction des éléments pré-installés et de l'environnement d'exploitation. Les DVD copiés avec des graveurs [DVD+/-RW] [, /et] [DVD+RW] [, /et] [DVD+RW/+R] peuvent être incompatibles avec certains lecteurs et reproducteurs existants. Dell S.A. 1 rond point Benjamin Franklin 34934 Montpellier Capital: 1 676 939€. RCS Montpellier N°351528229-PE 518G. * Need for Speed Carbon © 2006 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés. Toutes marques déposées et protégées par leurs propriétaires. EA™ est une marque Electronic Arts™. © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, le logo EA et Need for Speed sont des marques commerciales ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Marques commerciales General Motors utilisées sous licence Electronic Arts. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs détenteurs respectifs. EA™ est une marque de Electronic Arts™.



Double cœur.
Toujours Plus.

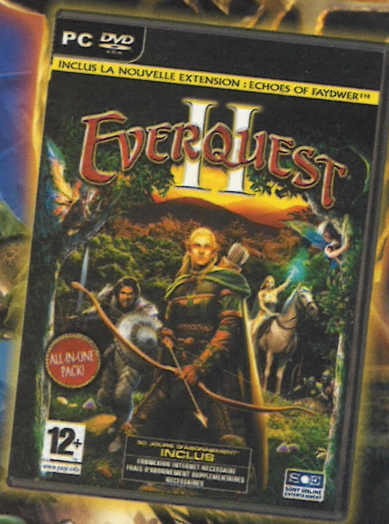
INCLUS

- LE JEU ORIGINAL EVERQUEST® II
- LES 2 PREMIÈRES EXTENSIONS
- LA TOUTE NOUVELLE EXTENSION : « ECHOES OF FAYDER™ »

« Fabuleux, magique, superbe, ahurissant, fantastique ! »

jeuxvideo.com

- Une nouvelle citée de départ, plus de 20 nouvelles zones, plus de 350 nouvelles quêtes.
- Une nouvelle race de personnages ailés : les Faes.



- De nouveaux ornements artisanaux, des capes et pleins de nouveaux objets.
- Plus de 40 nouveaux PNJ.
- Un système d'exploit étoffé.

EVERQUEST II

Echoes of Faydwer™









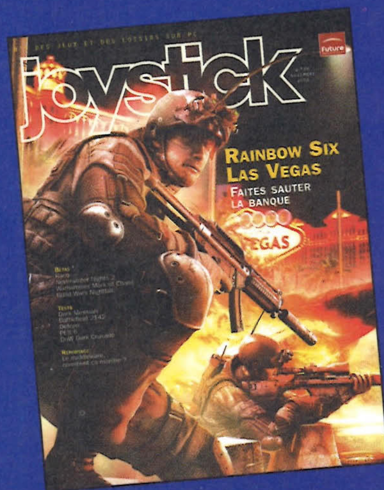
DISPONIBLE WWW.EVERQUEST2.COM

© 2006 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE and the SOE logo are registered trademarks and Desert of Flames, Kingdom of Sky and Echoes of Faydwer are trademarks of Sony Online Entertainment LLC. The software platform logo (TM and ©) IEMA 2004.
The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. All other trademarks or trade names are properties of their respective owners. All rights reserved.

Abonnez-vous à joystick

DÉSORMAIS RECEVEZ 13 N^{os} PAR AN !

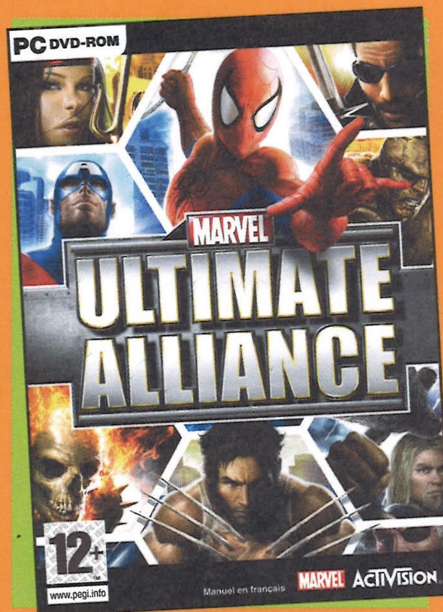
Encore plus d'actu, de soluces, de nouveautés pour les joueurs passionnés de jeux sur PC.



POUR 3 € *seulement* par numéro au lieu de 6,50 €*



Marvel™ ULTIMATE ALLIANCE



Créez une équipe de choc en choisissant parmi les grands super-héros™ de tous les temps et sauvez la terre et l'univers Marvel™ !

POUR VOUS 72 € *seulement*

Joystick (13n°/1 an)................................ 84,50 €*
+ Le jeu Marvel™ Ultimate Alliance (versionPC)..........39,99 €**
TOTAL.............. ~~124,49 €~~



www.mesmagazinesfavoris.fr

Abonnez-vous par internet et découvrez toutes nos offres d'abonnement sur notre site

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement à :
JOYSTICK / Service Abonnements
18-24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

❐ **oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an/13 n° + le jeu Marvel ™ Ultimate Alliance** (version PC)
pour 72 € au lieu de 124.49 € — **E88J**

❐ **oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an/13 n° pour 39 €** au lieu de 84.50 €* (soit 45.50 € d'économie) — **E188**

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❐ Mme ❐ Mle ❐ Mr Nom* : ....

Prénom* : ....

Société : ....

Adresse* : ....

Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : ....

Adresse email* : ....

Tél fixe* : .... Tél portable* : ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

(*) Champs obligatoires

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France

❐ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|
validité minimale 2 mois

Date et signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous : ❐ PlayStation ❐ PSP ❐ Game Cube ❐ DS Nintendo ❐ Game Boy Advance ❐ Xbox ❐ Xbox 360 ❐ DS Nintendo
De quel matériel informatique disposez-vous : ❐ PC ❐ Mac



*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,50€ (01/09/06). **Dans la limite des stocks disponibles. Le jeu **Marvel™ Ultimate Alliance** peut être vendu séparément au prix de 39,99€ (+2€ de frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/01/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. ❐ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.** En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future.